TOUS LES JEUX VIDÉO.

GÉNÉRATION 4

MAI 91

PREDATOR 2
LE FILM, LE JEU

MEGADOSSIER
TRADESHOW !

CONSOLES :
LE DÉLUGE !

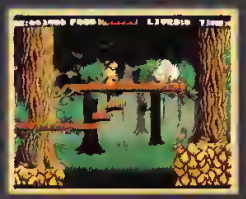
M 4681 - 33 - 25,00 F

LA SAGA DE GRAWAGARS

36-15 TITUS DEMO DU JEU

Revivez l'épopée de Grawagars dans ce fantastique jeu de tableaux. Armé d'une Massue Anticus, ancêtre de la batte de base-ball, affrontez le singe Agogo et débusquez Wagow, tours tou. Lancez-vous à la poursuite du Maxidocus hystérique et déchaînez-vous sur Gorogrola, l'ancêtre de Gargantua, un monstre d'une intelligence...primitive.

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS



Partez à la découverte de contrées inexplorées de l'Antarctique et de la jungle luxuriante en [illegible] par de [illegible] grottes peuplées [illegible]

Vous pouvez frapper tranquille, c'est pour le bien de la [illegible]!

En quête d'un dernier argument avant d'acheter le Grawajeu de l'Année, écoutez le conseil de Génération 4

"Attention, il s'agit d'un grand soft! Si vous aimez les jeux éclatants, ce soft est fait pour vous!"

Disponible dans toutes les grottes agréées par l'Association de la Sauvegarde des Joysticks en Peaux de Bête.

...ET DIEU CREA LA FAIM!

PREHISTORIK

A LA POURSUITE DE BARBAK

AMIGA
ST
PC
CPC

Qui veut bouffer doit chasser!

Grawagars se trouva fort dépourvu quand la date fut venue.

...converti à l'intelligence, il partit en quête de chair.

TITUS SOFTWARE

2e TEX AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TEL. : (1) 43 32 10 92

NASA

Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio

Incroyable

AMIGA 500 (1 Méga)
"TURBO POWER"

2999 F

- 1 Amiga 500 (512 K)
- 1 Souris Commodore
- 1 Extension A 501 (512 K supplémentaires)
- 1 Câble Péritel (à brancher sur la T.V.)

*** OFFRE COULEUR POUR 4990 F AVEC LE MONITEUR COULEUR A 1083S** Commodore

DISPONIBLE DANS LES MAGASINS NASA-INTERDISCOUNT ET EN VENTE PAR CORRESPONDANCE - TEL. : 45.91.07.25

75001 31 Bd Sébastopol PARIS
75005 97 av Mongo PARIS
75007 22 av de la Motte Piquet PARIS
75010 1 Pl Stalingrad PARIS
75011 31 av de la République PARIS
75012 C. Ciel Maisons Place de Vincennes PARIS
75014 45 av du Général Leclerc PARIS
88 av du Maine PARIS
75015 127 rue Saint Charles PARIS
75017 47 av Friedland PARIS
75019 211 rue de Belleville PARIS
77200 8 av de la République MANTES LA JOLIE
91000 C. Ciel Evry 2 EVRY
95 route de Corbeil STE GENEVIEVE DES BOIS
92100 98 rue J. Jaurès BOULOGNE BILLANCOURT
93100 C. Ciel Epinay EPINAY
93370 C. Ciel Beaudottin SEVRAN
93200 3 carrefour Arbalétriers ST DENIS
94000 QEO Carrefour Pompadour RN 19 CRETEIL
95100 53 rue Paul Vaillant Couturier ARGENTEUIL
95200 C. Ciel des Flandres SARCELLES
70 Galerie Marchande Le Chambolle VIRIAT
01 122 Rd Centre ville BOURG
4 Bd J. Jaurès NICE
Angles rue Hoche & rue du 24 Août CANNES
22 route de Grasse ANTIBES
10 2 rue de la République TROYES
13 26 Av Cantini MARSEILLE
2 bis cours Lamartine ARLES
C. Ciel Bonneveine 81 B CABRIES
14 87/93 rue de Bernières CAEN
C. Ciel Supermonde MONDEVILLE
17 Rue de la Mi Jus C. Ciel Beaulieu PUILBOREAU
21 11 Av du Bourgogne QUETIGNY
25 C. Ciel Chaillot galerie route de Dole BESANÇON
C. Ciel Valence 2 VALENCE
27 rue Mambard EVREU
28 rue de la Mairie CHARTRES
30 Galerie Alizade NIMES
7/9 Bd Lazare Carnot TOULOUSE
35 Allée Jean Jaurès TOULOUSE
ZAC de Fenouillet PEROLS
C. Ciel Chambray 2 CHAMBRAY LES TOURS
C. Ciel Espace Comédie ECRIGNOLLES
Galerie Marchande Continent ST EGREVE
17 rue du Président Wilson ST ETIENNE
42 rue des Bouchettes MONTI EU ST ETIENNE
41 rue C. De Gaulle ROANNE
Place du Change MANTES
45 C. Ciel Auchan ST JEAN DE LA RUELLE
47 31 rue de la République AGEN
49 C. Ciel des Ardes les ANGERS
50 12 av de Paris CHERBOURG
54 C. Ciel St Sébastien NANCY
56 1 rue Noche MEYENS
59 59 rue Nationale LILLE
C. Ciel Polaris Fives PETITE FORET
18 21 av Albert Ier VALENCIENNES
C. Ciel Villeneuve 2 VILLENEUVE D'ASCQ
60 29 rue des 3 Barbeaux COMPIEGNE
62 35/37 rue Thiers BOULOGNE / MER
C. Ciel Continent CALAIS
C. Ciel Galerie de la Bethune BETHUNE
63 42 rue Blaise CLERMONT FERRAND
64 C. Ciel Marcadet Av JL Lagarde ANGLET
Centre Bourgogne PAU
1 Av B. Barrère TARBES
66 19 Cours Lazare Escarguel PERPIGNAN
67 Pl de l'Homme de Fer STRASBOURG
68 Place Franklin MULHOUSE
69 C. Ciel le Parc Lyon ECULLY
28 rue Grenette LYON
C. Ciel St Denis 2 Rue P. Bérégovoy ST DENIS LAVAL
C. Ciel Gd Vire 7 av G. Pérl VAULX EN VELIN
Galerie March des Bruyères des CHERCHES DIDNE
72 C. Ciel Beaugarden Route d'Alençon LE MANS
73 8 rue Favre CHAMBERY
74 18 rue Sommeiller ANNECY
76 C. Ciel Val Druel DIEPPE
43 rue des Carmes ROUEN
Avenue Du Dante ROUEN
83 RCS rv Du Centre Sé Tressagny FREJUS
84 18 rue du Vieux Sentier AVIGNON
86 Pl du Marché Notre Dame La Grande POITIERS
91 32 Fgb du Franet RELFORT

GODS

THE BITMAP BROTHERS

Des jeux qui ne constituent pas de véritables challenges, des adversaires et des monstres sans intérêts. Tout cela vous ennuie alors, sans hésiter, un seul remède: GODS!!

GODS c'est:
- un système révolutionnaire évoluant en fonction du niveau personnel des joueurs.
- des graphismes en bitmap.
- une musique conçue et réalisée par Nation 12.

Plus que la force, GODS fait appel à votre intelligence, votre ruse, votre habileté à manier des armes redoutables afin de triompher de vos ennemis.

Etes-vous capable de relever ce défi ??

Amiga, ST PC

C1, Metropolitan Wharf, Wapping Wall London E1 9SS
© 1991 The Bitmap Brothers. Published by Renegade

Disponible dans les FNAC et les meilleures points de vente

Après deux mois plutôt calmes, Génération 4 redevient le magazine **imposant** auquel vous vous étiez habitués fin 90. Hélas! faire **244 pages** un mois aussi agité que celui-ci, avec un Trade Show épuisant en plein bouclage, nous aura quelque peu **retardé**.

Côté news, vous avez de quoi lire! Des **tests** micros et consoles très nombreux, des **previews** innombrables, des **dossiers** de tous les côtés, et puis **4 concours** incroyables. Vous allez pouvoir gagner une **Coregrafx** et son **CD-Rom**, des **stages de tennis**, un **Predator**, un **magnétoscope**, et **250** places **pour** l'avant-première d'**Akira** que nous organisons à l'UGC Normandie.

La maquette s'affine dans ce numéro, en particulier **la typo** qui était particulièrement difficile à lire le mois dernier. Si je vous dis que nous avons perdu **les nouvelles têtes**, vous ne me croirez pas, alors mieux vaut remettre cette conversation au mois prochain.

Le mois prochain justement, nous ferons le point sur le **CD-Rom**. Avec les lecteurs pour PC, Amiga et ST qui doivent sortir bientôt, il était temps de vous faire découvrir **toutes les applications** que vous offrira ce nouveau média, qui sera certainement le prochain achat de tous les branchés en micros et consoles. Enfin, pour mon dernier numéro avant de rejoindre mes rangs au **Service National**, je vous ferai un baroud d'honneur avec une explosion de news, d'infos et de previews! Qu'on se le dise!

Stéphane Lavoisard

SOMMAIRE

7 Edito
8 Sommaire / Index
142 Abonnement

11 **Micro**
12 Tests
68 Concours Great Courts 2
62 En Bref
64 Bidouilleur malade
85 Aventurier fou
70 Previews
90 Spécial Activision
96 Spécial Millennium
104 Spécial Electronic Arts

115 **Consoles**
116 Tests
122 Concours L-Dis
146 Express
150 Previews

157 **Mag**
159 News
163 Dossier Predator : le film
170 Concours Predator 2
173 Salon : résumé du Trade Show de Londres

199 **Oxygen**
200 Concours Akira
204 Cinéma : Le Silence des agneaux
208 Cinéma : Delicatessen
210 BD Diavolo
215 Animage : Twin Peaks
220 BD
230 Image sur Image
234 Livres
241 Jeux

RÉDACTION
19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris

Directeur de la publication : Godefroy Giudicelli
Rédacteur en chef : Stéphane Lavoisard
Rédacteur en chef adjoint : Frank Ladoire
Petit rédacteur en chef co-adjoint : Didier Latil
Secrétaire de Rédaction : Françoise Germain
Chefs de Rubrique : Sophie Dumas, Laurent Katz, Mic Dax
Coroner : Tristan Lathière
Rédacteurs : Jean Delaite, Laurent Duvault, Olivier Floc'Hic, Betty Franchi, Laurent Katz, Philippe Querleux, Jean-François Micard, Karine Tuchming
Guest Star : Peggy

Directeur Artistique. Hervé Hadmar
Fabrication, découpages, collages, maquette et photogravure : Michel Lhopitault, Mireille Guérineau
PAO : Guillaume Saviard

Photogravure : GYA (Paris), STRG (Courbevoie), Préphix (Paris), Plaisance Photogravure (Neuilly/Marne)
Impression : Syma (Torcy)

20 TH CENTURY SOFT	81
ABONNEMENT	142-143
A.M.I.E	45
ARCADE	69
C.I.E.P / FNAC	74-75-77
COCONUT	134-135-136-137
DIGITAL ACCESS	119
DOMARK	10
ELECTRON	114
ELECTRONIC ARTS	19
ESAT SOFTWARE	21
FNAC	17
FNAC LOGICIELS	153
G.N.I	139
IMAGINE'S	III
INFOGRAMES	51-55
LANKHOR	161
LOGICIELS SERVICE EDITION	61
MICROMANIA	13-24-25-26-27 57-63-71-79-159
MICRO-VIDEO	83-127
MINDSCAPE	6
NASA	4-5
OEUF CUBE	241
SODIPENG	131
SWEET MICRO	39
TITUS	II-3-73
UBI SOFT	35-89-95-113-162
ULTIMA GAMES	9-125

PUBLICITÉ
19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris
Tel : (1).43.87.01.39.
Fax : (1).45.22.70.31.
Directeur de la publicité : Antoine Harmel
Assistante de publicité : Véronique Perrin

Génération 4 est une publication Pressimage, SARL de presse au capital de 2000 francs et dont le siège social se situe au 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris. La copie et la traduction, même partielles, de nos textes et documents est formellement interdite sans notre autorisation. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Documents non retournés. La bande dessinée Diavolo est Copyright Zenda.
Dépôt légal : second trimestre 91

Membre Inscrit OJD
Commission paritaire : 69731
ISSN : 0987-870X

ADMINISTRATION
19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris
Tel : (1).45.22.38.60.

3615 Gen4 : Mic Dax, STJC et Arioch

Service Abonnements Génération 4 : Presse Routage, 36 rue Picpus, 75012 Paris.

Services Comptables : Claudine Clément, Charles Convalot
Gestion Commerciale : Jérôme Phorneri
Service des ventes : Olivier Le Pouvin

INDEX DES TESTS

Predator 2	ST	12
Cybercon 3	AM	14
Tangram	ST	16
Das Boot	AM	18
PGA Tour Golf	AM	20
Centurion: Defender Of Rome	AM	22
Space Quest IV	PC	28
Hill Street Blues	ST	32
Jahangir Khan Squash Game	AM	34
Prehistorik	PC/AM	36
Navy Seals	ST	38
Billiard Simulator	ST	39
Supercars 2	AM	42
F 29 Retaliator	PC	42
Hero Quest	AM	44
Spirit Of Excalibur	PC	47
Killing Game Show	ST	50
Switchblade 2	AM	52
Lexi Cross	PC	54
Railroad Tycoon	AM	56
N.A.M	AM/PC/ST	58
F15 Strike Eagle 2	AM	60
Dow Load 2	CoregrafX	116
Moto roader 2	CoregrafX	118
Ys 3	CoregrafX	120
L-Dis	CoregrafX	123
Midnight Resistance	Megadrive	124
Magical Boy	Megadrive	126
Super Airwolf	Megadrive	128
Valis 3	Megadrive	130
James Pond	Megadrive	132
Darius Twin	Super Famicom	133
Augusta Golf	Super Famicom	138
Burger Time Deluxe	Gameboy	140
Dragon's Lair: The Legend	Gameboy	140
F1 Spirit	Gameboy	140
Chessmaster 2000	Gameboy	140
Skweek	GameGear	145
Pro Baseball	GameGear	145

MEGA DRIVE

INCROYABLE !

ECHANGE CARTOUCHE GRATUIT*

Vous avez fait le tour de votre jeu.

Vous désirez échanger l'un des titres Mégadrive ou Génésis suivants:

AERO BLASTER, AIR DIVER, AFTERBURNER II, ALESTE, ALEX KIDD, ARROW FLASH, BATTLE OF AXIS, BATMAN, COLUMNS, CRACK DOWN, CYBER BALL, DANGEROUS SEED, DARIUS II, DICK TRACY, DYNAMITE DUKE, ELEMENTAL MASTER, FATMAN, FORGHOTTEN WORLD, FANTASY SOLDIER II, GAIN GROUND, GHOST N GHOULS, GOLDEN AXE, GYNOUG, HARD DRIVIN, HEAVY UNIT, HELL FIRE, HURRICANE, INSECTOR X, KAGEKI, KLAX, KEN, LAST BATTLE, MAGICAL BOY, MICKEY, MONACO GP, WONDERBOY III, MIDNIGHT RESISTANCE, MOONWALKER, MYSTIC DEFENDER, PHANTASY STAR III, PHELIOS, POPULOUS, RAINBOW ISLAND, RAMBO III, RASTAN SAGA II, RING SIDE ANGEL, SHADOW DANCER, SHINING DARKNESS, STRIDER, SUPER SHINOBI, SUPER AIR WOLF, SONIC, SUPER HANG ON, SUPER REAL BASKETBALL, TATSUJIN, TIGER HELI, NEW ZEALAND STORY, THUNFORCE II, THUNDERFORCE III, VALIS III, VERITEX, VOSVIEF, WORLD CUP SOCCER, WRESTLE BALL, ZERO WING

NOUS L'ECHANGEONS CONTRE UN DES TITRES MEGADRIVE SUIVANTS:

ZOOM ☐
XDR ☐
JUNCTION ☐
E SWAT ☐
DJ BOY ☐
GHOSTBUSTER ☐

Cochez 2 titres parmis les 6 ci-contre que vous ne voulez absolument pas recevoir et notez les autres par ordres de préférence (de 1 à 4)

ATTENTION OFFRE LIMITÉE AU MOIS DE MAI

au delà de cette date votre cartouche vous sera retournée
(1 seul échange possible par personne).

Envoyez votre cartouche (avec son emballage) accompagnée de cette page et 25F en timbre ou en chèque (pour les frais de port) à

ULTIMA VPC

5 BO VOLTAIRE 75011 PARIS

indiquez vos nom, prénom, adresse complète et téléphone:

3D CONSTRUCTION KIT

CONTSTRUISEZ VOTRE PROPRE REALITE VIRTUELLE

C'est une façon simple et efficace de concevoir un environnement désolé (maison, jardin, village, hangar, voiture, etc.), puis de l'examiner pour garantir ainsi vous l'utiliser sous tous les angles.

Il y a des environnements à travers des environnements. Par exemple, la maison a des pièces, les pièces ont des modèles, une chambre a des environnements, les commandants ont des cases secrètes, les cases ont — etc, etc.

C'est à vous de jouer. Vous n'êtes limité que par votre imagination. Utilisez-le pour l'école — ou pour montrer à Maman comment elle ranger ses meubles. Idéalement dans le salon. Papa aimerait peut-être savoir à quoi ressemblerait le jardin s'il était aménagé différemment — avec un nouveau vivier? Et comment les voisins le verraient-ils — s'il le faisait? C'est facile! Il vous suffit de le faire leur.

Il n'est pas seulement de l'un des meilleurs jeux que vous achèterez cette année — mais, enfin, vous pouvez faire monter à votre ordinateur son vrai potentiel.

LAURENT BALVAY (28 ans) – RENNES.

Je suis propriétaire d'une société d'automobiles mais ma vie passée a toujours été les voyages dans l'espace. Je me suis souvent amusé avec des projectiles de dessin mais ce que je voulais vraiment faire, c'était le concevoir une fois puis l'animer et m'y promener. Ce projectiel incroyable permet à quelqu'un comme moi, que ne s'y connaît pas en matière d'entretiens, de le faire facilement!

D'abord, j'ai assemblé deux éléments pour faire le fuselage.

Ensuite, j'ai ajouté l'habitacle et le nez.

C'était facile d'ajouter les détails. Je n'ai eu besoin que de concevoir une fois. Puis j'ai utilisé l'éditeur me permettant de copier, de mettre un petit coup et de faire tourner pour réaliser l'autre.

J'ai ajouté le dessous de fuselage et les dernières ailes.

Je peux maintenant le monter sur ce vaisseau que j'ai créé et le conduire comme un véritable.

Voici une vue de face, montrant le tableau de commande qui m'a permis de le faire. Pas mal tout pour un débutant!

HEINRICH SCHMIDT (22 ans) DUSSELDORF

Economiste en matière de transport. J'ai toujours voulu concevoir ma propre maison, mais je ne pouvais jamais vraiment m'imaginer à quoi elle ressemblerait une fois construite. A quel ressemblerait-elle du dessus? Ou du côté? Et si je voulais entrer par la porte d'entrée et disposer les meubles? Grâce à ce projicel merveilleux, je peux faire toutes ces choses et réaliser la maison de mes rêves.

Pour commencer, j'ai construit trois murs simples.

Puis, j'ai fait un toit et je l'ai ombré.

J'ai ajouté des fenêtres, une maisonnette et le premier arbre dans mon jardin. Mais le plus intéressant était...

... d'entrer par la porte d'entrée. Je voyage à deux les pièces ressemblaient.

Et en utilisant le simple tableau de commande, je pouvais concevoir les meubles et les déplacer.

On n'est vraiment bien que chez soi!

CHRIS HALL (15 ans) – ÉTUDIANT YORKSHIRE

J'aimais Castle Master et je voulais faire un jeu semblable moi-même. J'avais beaucoup d'idées mais je ne pouvais pas les animer. Après tout, je ne suis pas programmeur professionnel.

A l'aide de deux ou quatre objets tridimensionnels faits dans le projicel, j'ai rapidement conçu mon propre paysage de jeu.

Je voulais donner un style particulier au jeu. Cela a été fait facilement en utilisant les excellentes facilités de coloriage et de hachurage.

Puis, j'ai défini certaines des conditions qui rendraient le jeu vraiment intéressant.

A l'aide des touches marquées "haut-bas" et "droite-gauche", j'ai déplacé le personnage de jeu. Il pouvait même entrer dans certains bâtiments et de jouer!

Pour terminer, j'ai choisi un tableau de commande parmi plusieurs choisis (mais j'aurais pu faire le mien).

J'ai envoyé le jeu terminé à mon cousin au Pays de Galles. Il n'a pas encore le 3D Construction Kit. Je pense qu'il ne tardera pas à en le posséder.

incentive
Les logiciels

Disponible sur
Atari ST, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette ou disquette) Amstrad (cassette ou disquette) Spectrum 48, Spectrum 48/128.

Photos d'écran sur Amiga. Conçu et programmé par Incentive Software.

© 1991 New Dimension International Ltd.
Graphisme et emballage © 1991 Domark Software Ltd.
Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR. Tel. (01) 780 2224.

A quelques jours seulement. The incentive show – à joue du barrage incentive – stand un panel.

DOMARK

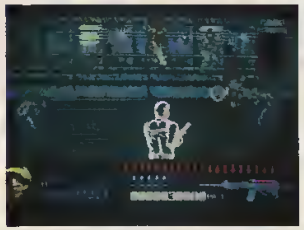
COMPORTE UNE VIDEO DE TRAVAUX DIRIGÉS GRATUITE

PREDATOR 2

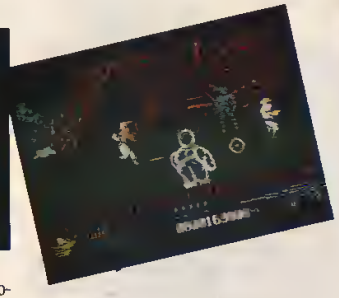
Après la série des Retours vers le futur, Imageworks nous propose une nouvelle adaptation de film, avec Predator 2, auquel nous consacrons ce mois-ci notre dossier.

C'est l'été le plus chaud enregistré à Los Angeles depuis des années, et vous jouez le rôle du détective Mike Harrigan, flic spécialisé sur le milieu de la drogue. Ça tombe bien, car deux gangs se font une guerre impitoyable. Ça tombe mal, car le Predator est de retour, et va s'en mêler ! Predator 2, le jeu, reprend une à une les scènes les plus importantes du film. Le jeu en lui-même est un remake d'Operation Wolf, avec quelques originalités en plus rendant le jeu plus sympa à jouer... Par exemple, les fonds sont importants, et il est ainsi possible de casser certains objets en leur tirant dessus, ce qui s'avère parfois important ! Sans quoi, il s'agit d'un shoot'em'up pur et dur ! L'écran scrolle horizontalement, selon un scrolling parallax parfait rendant de manière impressionnante l'effet de profondeur. Votre personnage est au premier plan, translucide, et vous dirigez à la souris le curseur permettant de viser les ennemis, qui passent non seulement en arrière-plan, mais surgissant parfois devant vous. Vous devez tuer tous les ennemis à l'écran, ce qui est assez simple au début. Cependant, vous devrez faire attention au Predator, mais surtout à tous les innocents et inconscients traversant sans arrêt l'écran. Des armes plus puissantes vous attendent. A chaque fin de niveau, le scrolling s'arrête, et les ennemis arrivent de partout, courant du fond de l'écran vers vous, comme dans Operation Thunderbolt!

78% Jeu d'action
Edité par IMAGEWORKS
Amiga / PC / ST (mai)



Le premier niveau reprend le tout début du film. Deux flics de la brigade d'Harrigan se sont fait touchés par des trafiquants, et vous devez les sauver en éliminant ces derniers. Hélas ! un Predator fait partie de la scène, et vous n'êtes évidemment pas au courant. A ce niveau, le Predator passe camouflé à l'écran. A peine visible, il vaut mieux éviter de lui tirer dessus, sans quoi il réplique avec des armes très dangereuses. A ce niveau, il faut éviter les femmes traversant la rue sans faire attention, mais aussi des journalistes inconscients, et bien sûr les deux flics à terre. A la fin du niveau, vous devez forcer votre passage jusqu'à l'entrée du repaire où se cache le baron de la drogue.



Le second niveau se déroule dans les appartements du baron en question. Vous arrivez en pleine bataille entre les deux gangs, alors que le Predator est aussi de la partie. A ce niveau, vous devez éviter encore plus de personnages, comme les handicapés dans leurs fauteuils roulants ! A la fin du niveau, vous retrouvez le baron de la drogue écorché (le Predator est passé par là avant vous !), et devez faire face à ses hommes de main..

Le troisième niveau se déroule dans le métro, alors que le Predator est enfin visible ! C'est maintenant ce dernier que vous recherchez, mais la guerre des gangs faisant toujours rage, de nombreux ennemis vont continuer à vous attaquer. Cette fois-ci, il faudra surtout faire attention aux métros vous cachant la vue de temps à autre. La ruse à ce niveau consiste à tirer dans les lumières, réduisant ainsi d'autant votre visibilité et celle des autres.. et vous évite donc bien des blessures. Vous noterez à ce niveau la manière avec laquelle le Predator arrache la tête de certaines personnes lors de son passage! A la fin du niveau, vous allez pouvoir affronter une première fois le Predator.

Le quatrième niveau se déroule dans les abattoirs où se terre le Predator. Repéré par une brigade spéciale du F.B.I., ces derniers pensent venir à bout du Predator. Heureusement, vous êtes là pour les protéger (évitez d'ailleurs de leur tirer dessus), dans un tableau final qui vous emmenera jusqu'au vaisseau du Predator. Du Predator ? Non, des Predators ! En effet, vous découvrirez à ce moment qu'ils sont plusieurs, et le duel final contre ces derniers devra être des plus difficiles

Predator 2 bénéficie d'une réalisation particulièrement soignée, sur ST comme sur Amiga. Pas étonnant, puisque les programmeurs ne sont autres que l'équipe d'Arc, responsables des adaptations micros de Forgotten Worlds et Crack Down ! Les graphismes rappellent vraiment le film, comme les sons digitalisés. Le jeu est un peu primaire, même si quelques ruses à trouver le rendent plus intéressant qu'un bête Operation Wolf. Cependant, les amateurs de ce type de jeu l'apprécieront grandement. Enfin, à noter l'excellente présentation, que nous vous montrons dans le dossier sur Predator 2 !

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Pirouette
et 4, passage de la Réole
Niveau -2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs
(Galerie Bosse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V
Tél.42 56 04 13

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps. Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tel. 34 65 32 91
et 39 46 89 88
NOUVEAU

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

CYBERCON 3

L'équipe d'Assembly Line nous propose enfin son nouveau programme pour US Gold. Après E-Motion, Interphase et Vaxine, ils prouvent avec Cybercon III qu'ils sont décidement très doués pour la 3D. Cette fois-ci, cependant, ils se sont alliés avec Ricardo Pinto, celui qui avait conçu Carrier Command, pour faire de Cybercon III un jeu réellement exceptionnel !

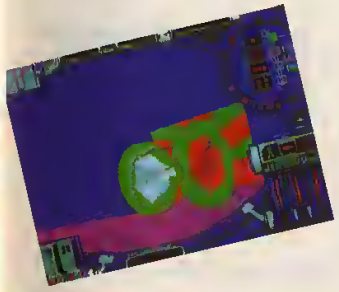
Le jeu se déroule dans un futur lointain, à une époque où l'homme a construit un ordinateur géant, nommé Cybercon III, et lui a donné les pleins pouvoirs pour la défense de la planète. Malheureusement, les capacités d'analyse de Cybercon échappent à ses créateurs, et rapidement, l'ordinateur se rend compte que le plus grave danger menaçant la planète est l'Homme. Du coup, il lance de nombreuses attaques et dévaste une bonne partie de la Terre. Un groupe de survivants décide qu'il faut alors le stopper avant que toute vie ne disparaisse. Hélas ! Cybercon est particulièrement bien protégé. L'engin est enterré dans une montagne, dans un centre ultrasecret défendu par des robots. Il ne reste qu'une seule entrée possible dans le centre, mais celle-ci se fermera dès qu'un individu sera entré.

91% Jeu de stratégie Edité par US GOLD Amiga / ST (mai)

Vous êtes bien sûr le volontaire qui va devoir pénétrer dans l'ordinateur géant. Votre but est de trouver la salle où se trouve le cerveau de l'ordinateur, de l'exploser et de vous enfuir au plus vite. Pour cela, il vous faudra reconstituer les éléments électroniques du code permettant d'entrer dans cette salle. Si jamais vous échouez, il vous reste encore une possibilité de victoire, en faisant disparaître le champ de force protégeant l'entrée dans le Cybercon, ce qui permettrait à d'autres troupes de vous rejoindre. Pour arriver à vos fins, il va falloir comprendre le fonctionnement de la base, car de nombreuses choses arrivent de tous les côtés, et si vous ne comprenez pas pourquoi ces choses arrivent, quand et où elles arrivent, vous n'irez pas bien loin.

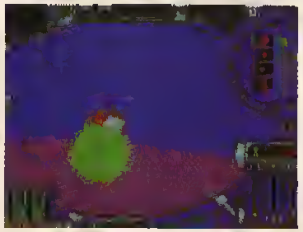
Le premier problème vient de l'immensité de la base qui est composée de 400 pièces. Attention, si une pièce peut être un tout petit couloir, elle peut aussi être une immense salle faisant six étages de haut, et avec des ponts et passerelles à plusieurs niveaux ! Du coup, comme certaines salles sont vraiment gigantesques, faire un plan des lieux n'aura rien d'évident, d'autant plus qu'il est difficile d'apprécier les distances dans un jeu entièrement en 3D. Il va donc falloir explorer et repérer les différents lieux et apprendre à se servir des ascenseurs. Votre chance est que les défenses du Cybercon sont de plus en plus fortes en allant vers le centre de la base... et comme vous commencez à l'extérieur, vous allez pouvoir vous habituer à cet univers particulier.

Le second problème vient des obstacles et des ennemis. Robots, portes fermées et objets inconnus ne vont pas vous faciliter la tâche. Fort heureusement, vous n'êtes pas entré sans rien dans le Cybercon, bien au contraire. Vous êtes en effet à l'intérieur d'une Armure Electronique très puissante vous permettant bien des choses. Comme toute armure, elle absorbe déjà les chocs, ce qui veut dire que vous pourrez faire une chute de plusieurs étages sans trop déguster ! Ensuite, c'est une source d'énergie, ce qui peut s'avérer pratique de temps en temps. L'armure peut aussi vous permettre de faire de grands bonds, qui vous seront parfois utiles pour franchir des fossés. Enfin, l'armure est équipée du PMS, un système électronique très complexe et comportant de nombreuses fonctions.

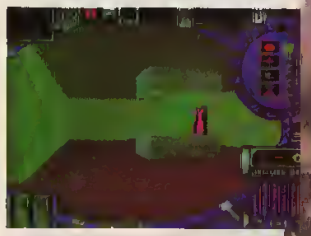


Le PMS, c'est ce qui donne à l'écran de Cybercon 3 toutes ses diodes et diagrammes. En bas à gauche, le PMS indique le nombre de batteries dont vous disposez, celles étant en cours d'utilisation, et la charge de chacune. Vous commencez le jeu avec une seule batterie, mais vous en trouverez rapidement d'autres dans le jeu !
Au milieu en bas et à gauche, vous avez les deux indicateurs, horizontaux et verticaux, pour mieux vous repérer.
En bas à droite, se trouve le PMS (Primary Management System). C'est de là que vous choisissez d'utiliser votre armure électronique ou non, vos écrans protecteurs, vos armes ou votre clé sonique, d'engager des réparations ou d'utiliser le système de surveillance.
En haut à droite est placé le SMS (Secondary Management System). Ce panneau peut servir à choisir l'arme que vous utilisez, la caméra de surveillance que vous désirez obtenir, et même à déplacer certaines caméras.
Les icônes en haut de l'écran sont soit les objets que vous avez trouvé, soit les éléments de votre clé sonique.
Enfin, en haut à gauche, se trouve le moniteur de contrôle pour les caméras de surveillance.

Dans tout le complexe, vous allez donc trouver des objets que vous pourrez soit utiliser, soit ramasser. Parmi les objets utilisables, il faut noter des caméras que vous pouvez activer et placer là où vous le désirez. Ensuite, il vous sera possible à tout moment d'obtenir sur votre moniteur de contrôle ce que voit la caméra, ce qui s'avère pratique pour surveiller ses arrières. Il existe même une caméra pouvant être déplacée, ce qui est utile pour explorer de nouvelles pièces sans tomber dans tous les pièges. Vous serez également amené à croiser des droides de surveillance. Détruisez ceux étant faibles, et évitez les plus forts, qui vous endommageraient trop le temps de les détruire ! Evitez l'Annihilator, un être inconnu dont on sait seulement qu'il est encore plus mortel qu'un Alien.
Pour vous aider dans votre quête, vous disposez d'un clé sonique. C'est un engin émettant des sons en rapport avec l'objet sur lequel vous l'utilisez. La plupart du temps, cela met en route l'objet, à condition d'utiliser le bon code... et ça, il faudra parfois réfléchir un peu avant de l'obtenir.
Enfin, il existe des pièces de sauvegarde vous permettant de sauver votre position, ce qui est pratique, car Cybercon III n'est pas le genre de jeu que l'on termine du premier coup.



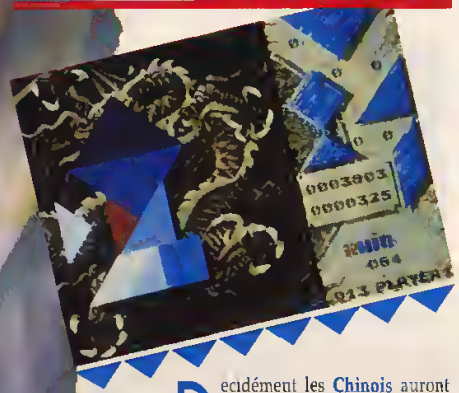
Techniquement, Cybercon 3 est vraiment parfait. La 3D est rapide, fluide, détaillée et propose des formes originales, dont des sphères ! Les pièces sont parfois immenses, sur plusieurs niveaux. Mettez-vous au bord d'une passerelle, baissez la tête et vous verrez tout en bas ce qui se trouve dans la pièce ! Une nouveauté vient d'un effet de transparence sur certaines portes ou dalles vous permettant de voir plus ou moins au travers. A un endroit, vous pouvez carrément regarder ce qui se trouve dix étages sous vous ! Côté sons, Cybercon III n'est pas très riche, mais cela fait également partie de l'atmosphère hostile du jeu.



Au final, Cybercon III est assurément le jeu le plus réussi proposant un monde virtuel sur micro. Vous êtes totalement libre de vos mouvements dans ce complexe gigantesque, et c'est particulièrement agréable. Le principe du jeu est un peu complexe, avec de nombreuses touches et icônes à connaître, mais l'on apprend vite tant le jeu s'avère passionnant et vraiment prenant. Très vite, vous serez plongé dans l'action, et paniquerez dès que vous entendrez une porte s'ouvrir... Un excellent jeu !

Stéphane Lavoisard

TANGRAM



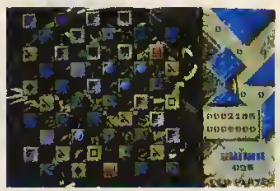
71% Jeu de réflexion
Edité par THALION
Amiga (disponible)
ST (disponible)

Decidément les **Chinois** auront inventé un nombre invraisemblable de choses, et en particulier de nombreux **jeux de réflexion**. Si le mah-jong ou le jeu de Shangai sont les plus connus, il en existe bien d'autres dont le Tangram. Egalement très ancien, ce jeu dont l'origine se perd dans la nuit des temps (plus de 4000 ans), passionne encore de nombreux joueurs.

Le **principe du jeu** est très simple, **reconstituer une forme** prédéfinie, c'est-à-dire recouvrir l'intégralité de sa superficie **à l'aide de sept pièces géométriques** en bois. Ces pièces ont toujours la même forme quel que soit le niveau du jeu : trois types de triangles isocèles (de tailles différentes), un losange et un carré. Sur ordinateur, le principe du jeu n'a pas réellement changé, les pièces étant choisies et placées grâce à la souris. Il est bien sûr possible de les agencer à votre guise, retourner un triangle ou placer un carre de travers par exemple, tout simplement en appuyant sur le bouton droit de la souris.

Le jeu propose **deux degrés de difficulté** et un mode un ou deux joueurs. Dès la partie commencée, le joueur doit réussir chaque niveau dans un **temps imparti**, les secondes épargnées lui attribuant des points.

Sachez que le jeu comporte quelques **surprises** comme des tableaux de bonus. En effet, c'est ainsi qu'après le onzième stage par exemple, le joueur est confronté à une variante du jeu de mah-jong, où il faut vider l'écran au plus vite des pièces qui le composent en formant des paires comportant les mêmes symboles.
Autre idée intéressante, après chaque niveau, le logiciel vous octroie un code autorisant la reprise d'une partie sans refaire la totalité des niveaux précédents. De difficulté croissante, le jeu ne devrait pas vous poser de sérieux problèmes, en tout cas en mode "novice", le programme distillant des formes relativement simples et un temps de réflexion largement suffisant. En revanche, en mode expert, la situation est tout

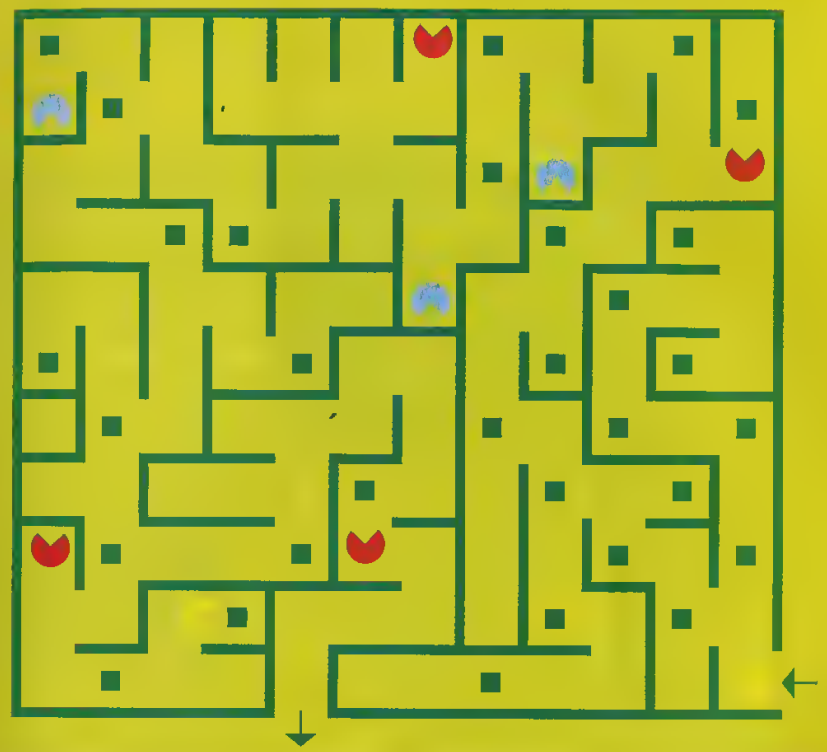


L'un des stages bonus

autre, et vous risquez d'être rapidement débordé. Mais rassurez-vous après quelques parties d'entraînement, le temps de s'acclimater aux pièces et de "lire" les formes imposées par le logiciel, tout rentre dans l'ordre.

La **réalisation** de Tangram est **excellente**, largement suffisante pour ce type de jeu avec de bons graphismes, même s'ils changent peu, et une musique de circonstance présente tout au long de la partie. En bref, **un excellent jeu de réflexion**, captivant, qui s'avère bien plus qu'un nouveau jeu du genre !

Frank Ladoire



Sortez du labyrinthe des logiciels de jeux,
grâce aux conseils
et à la sélection de la Fnac.

Sélection Fnac des meilleurs logiciels de jeu du mois :

GODS
Renegade/ST & Amiga

AIRLINE TRANSPORT PILOT
SubLOGIC/PC

WARBIRDS
Atari/Lynx

STRIDER
Sega/Megadrive

CHUCK ROCK
Core/ST & Amiga

LAST NINJA III
System 3/ST & Amiga

SWIV
Sales Curve/ST & Amiga

SUPER MONACO GRAND PRIX
US Gold/ST & Amiga
Sega Master System, GameGear & Megadrive

GAUNTLET
Sega Master System

FINAL MATCH TENNIS
Human/NEC

DOUBLE DRAGON
Nintendo/Gameboy

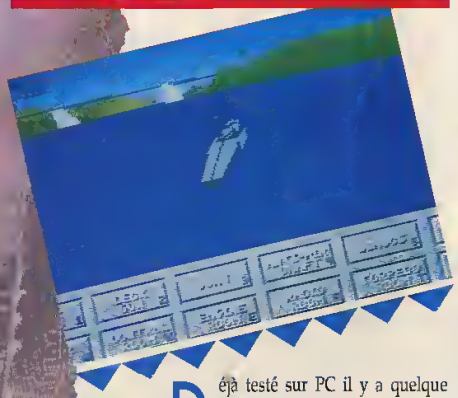
GO
Oxford Softworks/ ST, Amiga & PC

GAUNTLET II
Nintendo/Nintendo

LEMMINGS
Psygnosis/ST & Amiga

METAL MUTANT
Silmarils/ST & Amiga

DAS BOOT



Déjà testé sur PC il y a quelque temps, et en attendant la version ST, voici que nous arrive la version Amiga de cette simulation de sous-marin, dont le scénario se déroule durant la Seconde Guerre mondiale.

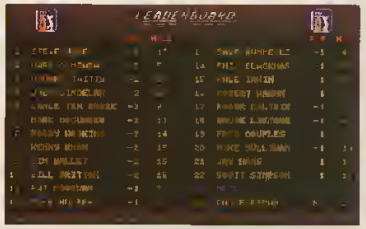
Dans ce jeu, vous prenez les commandes d'un sous-marin de type VII U-Boat, le sous-marin allemand le plus connu de la Seconde Guerre mondiale. La simulation vous permet de passer très rapidement aux postes clés de cet engin, afin d'accomplir vos missions. De la salle des torpilles, vous pouvez armer chaque tube avec différents modèles de torpilles, et ainsi tenter d'envoyer les bâtiments ennemis par le fond. Sur le pont, un canon de 88 mm vous permet d'attaquer directement les bateaux ou équipements terrestres de l'ennemi, alors que la batterie antiaérienne vous permettra de vous débarrasser des avions vous bombardant dès que vous êtes en surface. Si jamais vous êtes trop menacé, vous pouvez très rapidement plonger et éteindre vos moteurs, afin de ne plus être repéré. Vous pourrez même écouter les hydrophones afin de repérer les sous-marins ennemis, et ainsi commencer un combat sans merci sous la mer. Vous devrez traverser des champs de mines, éviter des torpilles ennemies, et j'en passe. De la salle des radios, vous pouvez recevoir des messages et en transmettre, codés ou non. Au niveau des missions, vous l'aurez compris, Das Boot est particulièrement complet. En fait, chaque mission est une succession de petites scènes d'action. Traverser un champ de mines, descendre des avions, chaque action de ce genre est représentée par une vue différente, dans un petit jeu qu'il vous faudra apprendre à utiliser. Ajoutons à cela qu'il est possible de jouer dans plusieurs zones du monde, de l'Atlantique Nord à l'Arctique en passant par la Norvège, Biscay ou encore Gibraltar. Le jeu comporte trois niveaux de difficulté, afin d'avoir une durée de vie encore meilleure.

Si sur PC la 3D était très fluide, ce n'est pas du tout le cas sur l'Amiga. Dans les scènes chargées en ennemis, on a même parfois du mal à savoir où l'on en est, tellement la 3D est hachée. Mais ceci n'arrive qu'assez rarement, et l'on finit par supporter ce défaut tant le jeu est prenant et sympa à jouer. Les sons par contre sont très réussis et vous plongent dans l'ambiance. Lorsque vous êtes bombardé par les avions ennemis, il faut l'entendre pour le croire, tant on est plongé au coeur de l'action. Le jeu comporte de nombreuses vues extérieures, particulièrement détaillées et impressionnantes.

Au final, malgré une réalisation sans grande surprise, Das Boot est une simulation bien sympathique, simple d'accès, et qui ravira ceux qui n'aiment pas utiliser toutes les touches de leur clavier.

Stéphane Lavoisard

SI L'IDÉE DE VOUS COMPARER AUX 60 MEILLEURS PROFESSIONNELS DU GOLF VOUS INTIMIDE, CELA N'A RIEN D'ÉTONNANT



PGA TOUR® Golf n'est pas tout à fait l'idée qu'on se fait d'une petite balade dominicale

Il s'agit plutôt pour vous de jouer contre 60 champions de golf sur le circuit U.S. PGA TOUR, dans des conditions de compétitions réelles, et sur quatre des parcours les plus difficiles du monde

PGA TOUR Golf vous montre comment vos rivaux, tels que Fuzzy Zoeller, Craig Stadler et Paul Azinger, se sont comportés face à chacun des trous. Vos succès ou échecs relatifs sont alors affichés sur le Leaderboard constamment remis à jour et le commentateur vous annonce vos résultats.

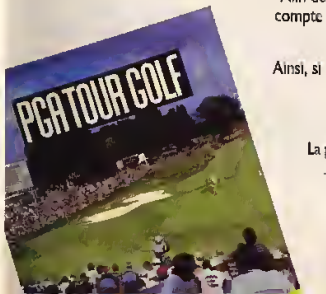
Afin de rendre les choses encore plus difficiles pour vous PGA TOUR Golf vous demande de prendre en compte à la fois la direction du vent et la topographie du terrain. Grâce à un point de vue style hélicoptère muni d'une caméra, vous pourrez voir chaque trou en trois dimensions

Ainsi, si vous pensez que le golf n'est qu'un jeu pour des gens comme votre oncle Bob, PGA TOUR Golf va vous faire changer d'avis

Disponible sur IBM/ PC, AMIGA et MEGA DRIVE

La pile de réserve du **MEGA DRIVE** permet de conserver les jeux et les statistiques jusqu'à 22 golfeurs.

TPC, TPC at Sawgrass, TPC at Avenel, PGA West, PGA TOUR, THE PLAYERS Championship, The Kemper Open sont des marques déposées



ELECTRONIC ARTS®

Electronic Arts 11/49 Station Road Langley Berks SL3 8YN Angleterre Tél. 19 +44 753 49442 Fax 19 +44 753 46672

PGA TOUR GOLF

GEN D'OR

Le golf est un sport exigeant qui se prête particulièrement aux adaptations sur micro; c'est peut-être du à son caractère plus technique que physique et à la simplicité extrême de son principe. Pour schématiser, disons qu'il s'agit de pousser à l'aide d'une tige en fer (ou autre) une boule de quatorze centimètres de circonférence dans un trou pratiqué dans une boule de quarante mille kilomètres de circonférence.

Assez ri: voici venue la version Amiga de PGA Tour Golf, déjà sorti sur PC et testé dans le dernier numéro sur Megadrive. Electronic Arts semble avoir trouvé l'équilibre parfait entre réalisme et jouabilité: ce soft réussit à faire de vous un golfeur redoutable tout en vous faisant sentir (parfois cruellement) toutes les difficultés de cette discipline fascinante. L'utilisation est simple: vous choisissez le club, la direction souhaitée, et dosez la force exprimée en pourcentage par rapport à la distance maximale que la balle est censée pouvoir franchir. Le premier clic fait monter le curseur, le deuxième détermine la puissance et le troisième doit faire coïcider le niveau d'arrivée avec celui de départ, sinon un effet relativement difficile à contrôler est donné à la balle. Vous connaissez la suite: vous assistez à un swing magnifique et voyez (souvent avec dépit) votre balle s'envoler vers une destination inconnue. Je ne vais pas m'étendre sur les multiples options qui vous permettent de vous entraîner sur les greens tordus, de faire un parcours, de choisir vos clubs, de sauvegarder une partie en cours, la possibilité de jouer à quatre, etc. L'intérêt majeur réside bien entendu dans le challenge que constituent les tournois de l'association des golfeurs professionnels, qui vous font côtoyer les plus grands joueurs du monde dans une lutte acharnée sur les parcours les plus connus des Etats-Unis. Vous aurez ainsi l'occasion de comparer vos scores risibles à ceux des champions... Excellente simulation, disais-je car tous les paramètres sont pris en compte sans alourdir le système de jeu: obstacles, position de la balle sur le sol, vent, effet, rebonds, pentes, que sais-je encore, rien ne manque.

Chaque trou débute avec un survol en 3D, en musique s'il vous plait, avec en supplément gratuit de précieux conseils qui vous sont prodigués par des stars de la petite balle. Autre élément original, la vue inversée qui "place la caméra" au point de chute une fois que la balle a effectué une partie de son vol gracieux. Les greens vicieux sont quant à eux visualisés en perspective cavalière, en 3D "fil de fer", et donnent une idée claire de la pente. Le putting est comme chacun sait une phase délicate, et le soft est sans pitié pour la moindre erreur de jugement.

Autre solution pour foirer magistralement un coup: il est possible de frapper "comme une mule", soit plus fort que le maximum théorique, mais cela implique une prise de risque plus importante, et si le curseur indiquant la frappe de la balle n'est pas pile en face du trait, c'est la cueillette aux champignons assurée (ou la brasse coulée pour ce cher Stéphane, qui ne manque pas une occasion de faire trempette)!

En résumé, PGA Tour Golf est une remarquable simulation, qui requiert comme sur le terrain une concentration de tous les instants, et donne réellement envie d'aller tâter du gazon pour de vrai... mais à moindres frais. Un must du genre!

Tristan Lathière

90%
Jeu de simulation
Edité par ECA
Amiga (disponible)
PC (disponible)

ACTION, AVENTURE, RÉFLEXION,
UN MAXIMUM DE FUN !

RETROUVEZ LES GRANDS SUCCÈS...
FIRE, WILD-LIFE ET ANTAGO

DÉCOUVREZ LES NOUVEAUTÉS...
RECOVERY ET ASTATE

ESAT SOFTWARE
55-57, rue du Tondu - 33000 Bordeaux - tél. (16) 56.96.35.23 - fax : (16) 56.98.37.96

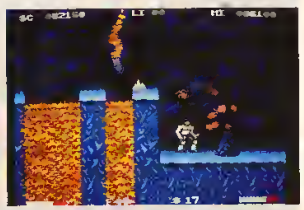
SWICHTBLADE II

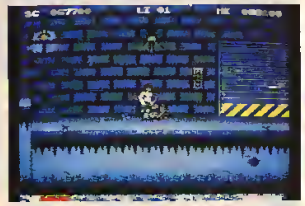
90% Jeu d'arcade Edité par GREMLIN Amiga (mai) ST (mai)

Après le formidable succès remporté par le premier épisode, Swichtblade se devait de connaître une suite. C'est exactement la même réflexion que s'est faite la société Gremlin pour finalement nous proposer Swichtblade, deuxième du nom. Mais pour répondre à l'attente de tous les passionnés du numéro un et de tous les joueurs en général, ce nouveau jeu devait impérativement bénéficier d'une réalisation exemplaire, et subir quelques changements sans toutefois modifier par trop le fond du jeu, ce qui est tout à fait le cas. Une nouvelle preuve, pour ceux qui en douteraient encore, de la qualité croissante de la production Gremlin.

Tout d'abord, notre héros a évolué et se présente maintenant tel un "cyborg", c'est-à-dire avec un corps d'apparence humaine comportant quelques appendices métalliques, le plus important se situant dans son bras droit sous la forme d'un canon. Cette arme servant lors des combats à distance, un mini-sabre le remplaçant lors des corps à corps. L'utilisation de l'une ou l'autre de ces armes étant automatiquement gérée par le programme.

Mais bien sûr, il est possible d'augmenter sa puissance de feu durant le jeu. Pour cela, il est nécessaire de récolter des crédits (en tuant certains ennemis), monnaie indispensable pour vos achats. Ces derniers s'effectuent en certains endroits du jeu découvrant une porte de lumière. En y pénétrant, vous entrez en fait chez l'armurier. Attention, si vous achetez quelque chose, en ressortant la boutique disparaîtra ! Dans la panoplie des armes proposées se trouve une variante des surikens, un laser et même un petit dragon. Il est également possible de se procurer des reserves de munitions, un bouclier, une vie supplémentaires ou bien encore de refaire le plein d'énergie, tout est une question d'argent. Petite précision en ce qui concerne votre capital d'énergie, il peut aussi être reconstitué en avalant la nourriture (pizzas, hamburgers...) disséminée ici où là.





Le but du jeu reste le même, parcourir six niveaux pour ramener la paix dans votre pays. C'est ainsi que vous découvrirez plusieurs régions, des couloirs enterrés aux docks portuaires, en passant par la forêt ou l'intérieur d'un volcan. Les obstacles sont nombreux et outre l'adversaire, Hiro (nom du personnage) devra se démener comme un beau diable pour progresser.

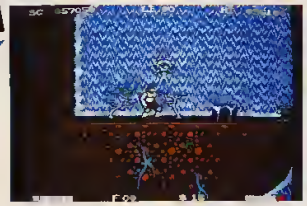
En effet, toutes sortes de pièges l'attendent, le plus usité étant le canon laser. Ce dernier, inamovible, tire régulièrement sa salve dévastatrice ; il faut donc l'éviter et le détruire entre deux décharges. Autre piège, les pics acérés émergeant du sol, pratiquement impossibles à déceler lors du premier passage, ils vous causeront de sérieux ennuis. De temps à autre vous devrez emprunter des escaliers ou un ascenseur, soyez sur vos gardes, c'est l'endroit idéal pour se faire mortellement toucher. De plus, sachez que, si par exemple, vous tombez d'un ascenseur d'une hauteur de plusieurs étages, vous perdrez de l'énergie. Autre difficulté, atteindre certaines plates-formes, bidons ou caisse, votre détente normale ne le permettra pas, vous devez donc vous accroupir pour ensuite sauter en direction de l'endroit souhaité. C'est le seul moyen d'y parvenir !

Au niveau de la progression, et parallèlement au premier volet, le joueur ne doit pas hésiter, lorsque l'issue lui semble bouchée, à frapper dans les murs. Il découvrira toujours un nouveau chemin, celui-ci étant d'ailleurs indiqué par des briques légèrement différentes et d'aspect friable. Toutefois, il peut arriver qu'aucune de ces briques ne soit présente et qu'une salle cachée recelant

GEN D'OR

En plus de ceci, les ennemis sont de plusieurs types et chacun demande une tactique particulière. Si les espèces de petites fourmis de couleur verte s'éliminent assez facilement tout comme les robots, il en est tout autrement pour les sondes volantes par exemple. Personnellement, je saute à côté d'elles tout en frappant, cela marche pratiquement à tous les coups. Dans les niveaux supérieurs, vous affronterez des avions bombardiers, des fusées, des vaisseaux...

quelques bonus demeure. A vous de chercher ! En plus des crédits et de la nourriture, d'autres objets traînent sur le sol, il s'agit des munitions.



Au niveau de la réalisation, Swichtblade 2 est excellent. Les graphismes sont superbes, l'animation des personnages satisfaisante et la fluidité des scrollings (le plus souvent sur deux plans, c'est-à-dire différentiels) est sans reproche. Autre point fort du jeu, la difficulté est merveilleusement dosée. En bref, l'on se croirait devant un jeu sur console tellement la jouabilité est parfaite.

Frank Ladoire

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE - AMIGA

ATTENTION !! Ces prix doivent être les ainsi avant la barre Atari ST, apres la barre Amiga

SUPER SIM PACK 279/279F NOUVEAU
+ ITALY 90
+ SNOWSTRIKE
+ HEAVY METAL
+ TURBO OUT RUN

MEGA MIX 249/249F NOUVEAU
+ TURRICAN
+ CHASE HQ
+ SHADOW WARRIORS
+ ALTERED BEAST

GENIAL **EDITION SPECIALE** **SIM CITY + POPULOUS 299/299F**
2 JEUX DE STRATEGIE GENIAUX !

NOUVEAU **NRJ 2 299/299F**
+ MYSTICAL + LIGHT CORRIDOR
+ CRAZY CARS 2
+ SHUFFLEPUCK CAFÉ
+ PINBALL MAGIC

LES GUERRIERS NINJA 275/275F
+SHINOBI +DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LES STARS DE HOLLYWOOD 249/249F
+BATMAN +INDIANA JONES ACTION
+ROBOCOP +GHOSTBUSTERS 2

LES CHEVALIERS 249/249F
+ BLACK TIGER + DYNASTY WARS
+ STRIDER +GHOULS 'N GHOSTS

EDITION SPECIALE INDY AVENTURE +ZAC MAC CRACKHEN 299/299F
Texte à l'écran et manuel en français

LES AVENTURIERS 249/249F
+ INDIANA JONES ACTION +THE STRIDER
+FORGOTEEN WORLDS +VIGILANTE

LES JUSTICIERS 249F/ND
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP +RAMBO 3

LES JUSTICIERS N°2 249/249F
+GHOSTBUSTERS 2 +CABAL
+OPERATION THUNDERBOLT

SEGA ARCADE TURBO 199/199F
+TURBO OUT RUN +CRACKDOWN
+SUPERWONDERBOY
+THUNDERBLADE

EPYZ SPORTING GOLD 299/299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
100 metre haies lancer du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol ski de vitesse ...

LE MONDE DES MERVEILLES 249/249F
+NEW ZEALAND STORY +RAINBOW ISLAND
+SUPERWONDERBOY +BUBBLE BOBBLE

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
BILLY THE KID	249/249F
EPIC	249/249F
GAUNTLET 3D	249/249F
GODS	249/249F
LEGEND OF BILLY B.	249/249F
MIDWINTER 2	299/299F
SNADOW DANCER	249/249F
SPIRIT OF EXCALIBUR	299/299F
SUPER CARS 2	249/249F
SWITCHBLADE 2	249/249F
TOKI	249/249F

TOP 20 ATARI ST/AMIGA

	ST/Amiga
SUPER MONACO GP	249/249F
NAVY SEALS	249/249F
UMS 2	299/299F
LOTUS TURBO ESPRIT	249/249F
ULTIMA V	ND/299F
LEMMINGS	149/149F
BACK TO FUTURE 3	249/249F
TURRICAN 2	249/249F
Z-OUT	249/249F
CEUCA GT4 RALLY	249/249F
GOLDEN AXE	249/249F
F29 RETALIATOR	249/249F
F19 STEALTH FIGHTER	289/289F
M 1 TANK PLATOON	299/299F
BETRAYAL	299/299F
CHAOS STRIKES BACK	249/249F
SPEEBALL 2	249/249F
SWIV	249/249F
CRIME WAVE	249/249F
TOTAL RECALL	249/249F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
ALCATRAZ	249/249F
ALPHA WAVES MENTAL	259/259F
AQUAVENTURA	ND/249F
ARCHEM	299F/ND
ARMOUR-GEDDON	249/249F
BANDIT KINGS	ND/349F
BILLIARD SIM.	249/249F
BLADE WARRIOR	249/249F
BRAT	249/249F
CARTHAGE	249F/ND
CENTURION	249/249F
CHAMPIONS OF KRYNN	299/299F
COSMOS	249/249F
CUTIPOO	249/249F
CYBERCON 3	249/249F
DRAGON STRIKE	ND/299F
EMPIRE (COCKTEL)	299/299F
FUGHT OF INTRUDER	299/299F
HALL OF MONTUZEMA	ND/249F
HEROES OUEST	349/349F
IT CAME FROM THE D	299F/ND
LOGICAL	249/249F
MONKEY ISLANDS	179/179F
MUDS	249/249F
NASCAR	299/299F
OBITUS	349F/ND
POWERMONGER D. DISK	149/149F
PREDATOR 2	249/249F
RAILROAD TYCOON	299/299F
RBI 2	249/249F
SKULL & CROSSBONES	249/249F
TETRIS	199/199F
VROOM	249/249F
WAR JEEP	249/249F
WING COMMANDER	299/299F
WONDERLAND	299/299F

ADV DESTROYER SIM	289/289F
AWESOME	179F/ND
BARD'S TALE 3	ND/249F
BATTLESTORM	269/269F
BUDOKAN	249/249F
CADAVER	249/249F
CAPTIVE	249/249F
CHAMPION OF RAJ	249/249F
CHIP'S CHALLENGE	249/249F
CHUCK YEAGER 2 0	249/249F
CORPORATION MIS DISK	149/149F
DE LUXE PAINT FRANCAIS	599/749F
DISC	249/249F
DUNGEON MASTER	249/249F
FINAL WHISTLE	129/129F
GENGHIS KHAN	349/349F
GRAND PRIX 500CC 2	249/249F
GREAT COURTS 2	179/179F
HARD DRIVIN'2	249/249F
HARPOON	ND/299F
IMPERIUM	249/249F
KICK OFF 2	249/249F
KILLING CLOUD	249/249F
KILLING GAME SHOW	249/149F

KING QUEST 4	ND/349F
KING QUEST TRIPLE PACK	449/449F
LE CRIME NE PAIE PAS	299/299F
LEISURE SUIT LARRY 3	399/399F
LEISURE SUIT L TRIPLE PACK	499/499F
MAUPITI ISLAND	289/289F
METAL MASTERS	249/249F
MIG FULCRUM 29	349/349F
MURDER	249/149F
NAM	299/299F
NIGHTSHIFT	249/249F
NINJA TURTLES	249/249F
OPER STEALTH + LE DISC	299/299F
PANZA KICK BOXING	289/289F
PGA GOLF	ND/249F
POWERMONGER	299/299F
PRINCE OF PERSIA	249/249F
RICK DANGEROUS 2	249F/ND
SHADOW WARRIORS	199/249F
SKI OR DIE	ND/249F
THE IMMORTAL	249/249F
VIZ	199/199F
WARLORD	ND/249F
WINGS	ND/299F
WOLF PACK	299/299F

SEGA MASTER SYSTEM

OFFRES SPECIALES

Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Great Football	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Tennis	99F
Teddy Bay	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

LA CONSOLE 690F
+ le jeu Alex Kidd in Miracle World
+ 2 manettes de jeux + le câble Péritel

NOUVEAUTES

Moonwalker	345F
Dick Tracy	345F
Joe Montana Foot.	345F
Indiana Jones	325F
Gauntlet	325F
Impass. Mission 2	325F
Paperboy	325F

Fantazy Zone 2	295F
Fire and Forget 2	325F
Gain Ground	265F
Galaxy Force	325F
Golfa Mania	295F
Galvellus	325F
Great Basketball	265F
Hensolden	295F
Lord of the Sworid	325F
Monopoly	295F
Operation Wolf	325F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Parlour Games	295F
Phantazy Star	395F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Scramble Spirits	295F
Shooting Games	265F
Space Harrier	295F
Spell Caster	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Ultima IV	325F
Vigilante	325F
Wanted	265F
World Cup Italie 90	265F
Wonderboy	265F
Wonderboy M.L.	295F
World Games	265F
World Soccer	265F
Y'S	395F
Zaxxon 3D	315F

Mickey Mouse. Un jeu de plateforme incomparable

Cyber Shinobi Des combats démoniaques

Indiana Jones Une action ininterrompue !

Génial !!

Gauntlet Fonce a travers une hordes de monstres

Paperboy Evite tous les pieges de la rue sur votre bicyclette

Impossible Mission. Mettez fin a la menace qui pese sur le monde

Moonwalker Incarnez Michael Jackson

Dick Tracy Attention aux truands

Joe Montana Football Le vrai football americain

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Cast.	325F
Cyber Shinobi	325F
Super Monaco GP	325F
Submarine Attack	285F
Dunan	285F
Double Dragon	325F
Reston Sage	295F
Golden Axe	325F
Wonderboy 3	325F
Alex Kidd in Shinobi	325F
Bottle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Altered Beast	325F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F

CONSOLE SEGA + LE PISTOLET	990F
PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	309F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA NOUVEAU	99F

Aerial Assault	325F
After Burner	325F
Alien Syndrome	295F
Alex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Foot	295F
Assault City	295F
Basketball Nightmare	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F

California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Choplifter	285F
Cloud Master	295F
Columns	285F
Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Double Hawk	285F
Dynamite Dux	325F
E Swat	295F

Fantasy Zone	295F
Fire and Forget	325F
Gain Ground	265F
Galaxy Force	325F
Golfa Mania	295F
Galvellus	325F
Great Basketball	265F
Hensolden	295F
Lord of the Sworid	325F
Monopoly	295F
Operation Wolf	325F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Parlour Games	295F
Phantazy Star	395F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Scramble Spirits	295F
Shooting Games	265F
Space Harrier	295F
Spell Caster	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Ultima IV	325F
Vigilante	325F
Wanted	265F
World Cup Italie 90	265F
Wonderboy	265F
Wonderboy M.L.	295F
World Games	265F
World Soccer	265F
Y'S	395F
Zaxxon 3D	315F

Des prix dingues sur Mégadrive, Amstrad, St/Amiga ...

3615 MICROMANIA Une GAME BOY à gagner chaque semaine

MEGADRIVE

BURNING FORCE	199F
DANGEROUS SEED	199F
HEAVY UNIT	299F
HELL FIRE	299F

AMSTRAD

	Coss/Disc
F 16 COMBAT PILOT	99/149F
STRIDER 2	59/99F
LINE OF FIRE	59/99F
E-SWAT	59/99F
PUZZNIC	59/99F

ST/AMIGA

LEMMINGS	149/149F
KILLING GAME SHOW	125/125F
NARC	125/125F
ROBOCOP 2	125/125F
TEAM SUZUKI	125/125F

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91 Rayon Game Boy en libre service

MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Ratande des Mirairs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23 Rayon Game Boy en libre service

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réole . Niveau -2
Métra et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métra George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métra Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

la GAMEGEAR la portable couleur SEGA **990F**

Nouveaux prix sur les cartouches 245 F

AUTRES TITRES A VENIR

Devilish	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Chase HQ (Arcade)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
Penga (Labyrinthe)	245F
Psycho World	245F
Super Golf	245F
US Mahjong	245F

TOP GAMEGEAR

Super Monaco GP (Auto)	245F
G Loc (Afterburner 2)	245F
Wonderboy (Plateforme)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Junction (Arcade)	245F
Columns (Reflexion)	245F
Warehouse Man	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Popo Breaker	245F
Pro Baseball (Simulation)	245F
Woody Pop	245F

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92 94 36 00 - Livraison garantie par Colissimo

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Precisez Cassette ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer=	F

Nom
Adresse
Code postal Ville Tel

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration __/__ Signature

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24 F**) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux ☐ Amstrad 464 ☐ Amstrad 6128 ☐ Amstrad 464 + ☐ Amstrad 6128 + ☐ Sega ☐ PC Camp ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Nec ☐ Lynx ☐ Gameboy ☐ Megadrive ☐ GX 4000 ☐ Gamegear

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA !!

Plus de 30 des meilleurs titres du moment présentés en cassette vidéo !

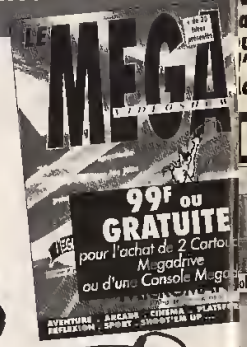
Shadow Dancer, Thunderforce 3, Super Volleyball, Mickey Mouse, Batman, The Strider, Wonderboy 3, Super Monaco GP ....

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

1449F
+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

Altered Beast (Jeu d'Arcade)



TITRES A VENIR

Alien Storm	449F
Crackdown	449F
Fantasia	449F
Giares	449F
Hellraiser	449F
James Pond	449F
Ra Ge Ki	449F
PGA Tour Golf	449F
Sonic Hedgelog	449F
Stormlord	449F
Super Air Wolf	449F
Valis 3	449F
Wonderboy 3	369F
After burner 2 (Arcade)	395F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Atomik Robokid (Arcade)	369F
Columns (Relexion)	369F
Cyberball (Foot Amer)	369F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
Golf (Sim)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
J Madden Football (Foot Amer)	449F
Joe Montana Football	449F
Klax (Reflexion)	389F
Lakers VS Celtics	449F
Musha/Aleste (Arcade)	449F
New Zealand Story (Platef.)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F

TOP 20 MEGADRIVE

Moonwalker (Arcade)	369F
Mickey Mouse (Platef.)	425F
Shadow Dancer (Arcade)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	449F
E Swat (Arcade)	369F
Super Monaco GP (F1)	369F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Strider (Arcade)	449F
World Cup Italia 90 (Foot)	299F
Battle Squadron (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Revenge of Shinobi	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Last Battle (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Platef.)	449F
Ghostbusters (Action)	369F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
Populous (Stratégie)	449F
Rambo 3 (Action)	299F
Super Hang On (Sim. Moto)	369F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim.)	369F
Super Basketball (Sim.)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sworld of Sodan (Arcade)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Technocop (Arcade)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Truxton (Arcade)	369F
Twin Hawk	369F
Whip Lash (Arcade)	449F
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F
Zoom (Arcade)	299F

NOUVEAU

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP	120F
CONTROL PAD PRO 1	250F
CONTROL PAD PRO 2	125F

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

Battle Golfer	199F	Hell Fire	299F
Burning Force	199F	Herzog Zwei	199F
Dangerous Seed	199F	Junction	199F
Darius 2	199F	Mega Panel	199F
Darwin	199F	Tatsijin	199F
Final Zone	199F	Technocop	199F
Gronada	199F	Tiger Heli	299F
Heavy Unit	299F		

OFFRE SPECIALE MICROMANIA
a sacoche MICROMANIA 199 F
u GRATUITE pour 400 F
'achat de Cartouches au
ccessoires Game Boy

OFFRE SPECIALE
GRAND PRIX DE FORMULE 1
790F La Game Boy + F1 Race + la Sacoche Micromania

ES HITS SUR GAME BOY

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

La LYNX 990F
+ 4 jeux
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)
+ le Pare-Soleil
+ 1 Cartouche de jeu GRATUITE au choix
(Electrocop, Gates of Zendocon, Chip Challenge)

TITRES A VENIR

War Birds	240F
Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden	240F
720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Iron Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Paclaud	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F
Viking Child	240F
Ishido	240F
Loki	240F
Bill and Ted's	240F
Dungeons and Dragons	240F

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	145F
ADAPTATEUR AUTO	110F

Nouveaux prix sur les cartouches !!

NOUVEAUTES

Shangai	240F
Rampage (Larry the lab.)	240F
Rygar	240F
Road Blasters	240F
Paperboy	240F
Miss Pac Man	240F
Xenophobe	240F
Rabo Sqwash	240F

TOP LYNX

Zarlord Mercenary (Arcade)	240F
Blue Lightening (Arcade Avion)	190F
Chip Challenge (Arcade)	190F
Electrocop (Arcade)	190F
Gates of Zendocon (Arcade)	190F
Gauntlet (Arcade)	190F
Slime World (Arcade Labyrinthe)	240F
Klax (Réflexion)	240F

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant

2450F

TOP 15 NEC

Saint Dragon	299F
Jacky Chan	299F
S.C.I.	345F
Out Run	299F
Burning Angel	345F
PC Kid	299F
Super Star Soldier	299F
Formation Soccer	299F
Super Volleyball	299F
Devil Crush	299F
Chase HQ	299F
Pro Tennis	299F
Afterburner 2	299F
Vigilante	299F
Ninja Warrior	299F

Les Nouveautés

Adventure Island	345F				
Aero Blaster	345F				
Avenger	345F	Batman	299F	New Zeal. Story	299F
Cadash	299F	Battle Ace	299F	Ninja Spirit	299F
Champion Wres	299F	Bomber Man	299F	Opération Wolf	299F
Chiki Chiki Boy	299F	Ordyne	299F		299F
Cyber Combat	299F	Bloody Wolf	299F	Over Ride	299F
Dead Moon	345F	Cyber Core	299F	Psycho Chaser	299F
Dragon Spirit	299F	Die Hard	299F	Puzzle Bay	345F
Final MatchTen	345F	Download	299F	Puzznic	299F
Kiki Khai Khai	345F	F1 Triple Battle	299F	Rabio Lepus Spéc	299F
Legend of 3 Her	299F	Final Blaster	299F	Rastan Saga	299F
March'n Maze	299F	Galaga 88	299F	Shinobi	299F
Moto Roader 2	299F	Gun Head	299F	Splatter House	299F
Porosol Star	345F	Heavy Unit	299F	Son Son 2	299F
R Type	299F	Hell Explorer	299F	Strange Zone	299F
Tay Shop Boy	345F	Load Runner	299F	W-Ring	299F
Violent Soldier	299F	Image Fighter	299F	World Court Ten.	299F
		Misfer Heli	299F	Zipang	299F
		Momo Show	299F		

ROMOTIONS SPECIALES MICROMANIA 145F

er Burst (Action)	145F
nida (Arcade)	145F
ppy (Reflexion)	145F
radice (Reflexion)	145F
lamedes (Reflexion)	145F
nguin Boy (Arcade)	145F
adalion Opus (Puzzle)	145F
rillion (Reflexion)	145F
rs (Plateforme)	145F
ids (Arcade)	145F
e Dream (Reflexion)	145F
nkatsu Tank (Arcade)	145F
Pn (Arcade)	145F

Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145 F

Nouveautés à venir		Battle Ping Pong (Sim)	245F	Kunio Boy (Arcade)	245F	Qix (Réflexion)	175F
Beetle Juice (Arcade)	245F	Battle Ball (Arcade)	195F	Lock n Chase (Cf Pacman)	195F	Quarth (Arcade/Reflexion)	195F
Bubble Babble (Platef.)	245F	Beach Volley (Sim volley)	245F	Lunar Lander (A Espace)	245F	Revenge of the Gator	195F
Cycle Grand Prix (Moto)	245F	Boulder Dash (Arcade)	245F	Master Karateka (Action)	195F	Road Star (Action)	245F
Days of Thunder (Auto)	245F	Boxing (Sim. Boxe)	195F	Mercenary Force	245F	Saki Dai Boken	245F
Hatris (Suite Tétris)	245F	Bubble Ghost (Platef.)	245F	Mickey Mouse (Platef)	195F	Side Pocket (Billard)	245F
Kung Fu Master	245F	Bugs Bunny (Plateforme)	195F	Mr Chin's G. Paradise	245F	Snoopy (Arcade)	175F
Pacman (Arcade)	245F	Buriu Fighter (Arcade)	195F	Motocross Maniacs (Cross)	195F	Soccerboy (Sim. Foot)	195F
Rolan's Curse (Arcade)	245F	Dr Mario (Nouv. Tetris)	245F	Othello (Reflexion)	195F	Sokoban/Boxxle (Refl)	195F
R Type (Arcade)	245F	Dragon Tale (Reflexion)	245F	Penguin Land (Plateforme)	195F	Solar Striker	175F
Soccer Mania (Football)	245F	F 1 Boy (Course Auto)	245F	Pitman (Plateforme)	195F	Space Invaders	195F
		Flipull (Ideal Plotting)	195F	Pocket Stadium	245F	Spartan X	195F
Alley Way (Casse Brique)	175F	Godzilla (Plateforme)	245F	Popeye (Labyrinthe)	195F	Tasmania Story (Platef)	195F
Amazing Penguin (Arcade)	245F	Golf (Simul golf)	195F	Power Racer (Reflexion)	245F	Tennis (Sim. tennis)	175F
Baseball (Sim. Baseball)	195F	Hyperload Runner (Platef)	195F	Puzzle Boy/Kwirk (Refl)	195F	Twin Bee (Arcade)	245F
Baseball Kids (Simulation)	175F	Klax (Réflexion)	195F	Puzznik (Réflexion)	245F	World Bowling (Sim)	195F
				QBillion (Réflexion)	195F		

Toutes les descriptions des jeux sur 3615 MICROMANIA

a boutique du Game Boy ... La boutique du Game Boy ...

LIGHT BOY 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

SACOCHE GAME BOY 199 F
En tissu plastifié, pour porter a la ceinture votre Game Boy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison

ETUI GAME BOY 145 F
Etui de protection en caoutchouc.

'ADAPTATEUR 4 JOUEURS 145 F
aur brancher 4 Game Boy entre ux et jouer a plusieurs F1 Race, 1 Spirit

GAMELIGHT 99 F
Eclaire l'écran de votre Game Boy.

ILLUMINATOR 149 F
Un bras articulé qui éclaire votre Game Boy.

Gameboy est une marque déposée de Nintendo Nintendo

SPACE QUEST IV

Après l'événement King's Quest V, nous pensions avoir le temps de nous remettre de nos émotions, mais voilà qu'une équipe de programmeurs de Sierra-On-Line récidive et nous en met encore une fois plein la vue, les oreilles et le cerveau avec ce quatrième épisode de la &?#logie Spacequestienne. Mark Crowe et Scott Murphy ont réussi a atteindre des summums de loufoquerie et de génie dans cette aventure spatio-temporelle humoristique, encore plus dingue que les épisodes précédents et surtout mille fois plus belle.

Tout commence alors que Roger Wilco, anti-héros-balayeur des trois premiers volets, s'arrête dans un bar, sur le chemin du retour sur sa planète, pour boire un verre et raconter ses extraordinaires exploits à tous les

Les agents de Vohaul à vos trousses

clients. Malheureusement, intercepté par de mystérieux hommes en noirs, Roger découvre que Vohaul, déjà rencontré dans Space Quest II, est toujours vivant. Sauvé in extremis par deux inconnus, Roger n'a d'autre recours pour s'échapper que de plonger dans une faille temporelle. Projeté dans Space Quest XII, Roger va devoir trouver le moyen de rentrer chez lui, une bonne fois pour toute, en éliminant son vieil ennemi Vohaul qui cherche à détruire l'humanité.

Le vaisseau ennemi!

Pour cela, Roger va affonter de multiples dangers, à travers le temps et la galaxie, poursuivi par les sbires de son ennemi mortel. Parti de Space Quest 4, Roger Wilco va donc tout d'abord arriver sur Xenon dans un Space Quest XII dévasté, où les seuls humains encore en vie sont zombifiés et au service de Vohaul. Toujours pourchassé, Roger découvre le mode de fonctionnement des machines à voyager dans le temps, et il s'enfuit au hasard du flux temporel pour se retrouver dans SPACE QUEST X. Encore une fois poursuivi, menacé, incompris, Roger voyagera à nouveau, retournant dans SPACE QUEST I (avec les horribles graphismes d'origine), SPACE QUEST XII... retrouvant ou découvrant de nouveaux (ou d'anciens (voir futurs)) amis (ou ennemis), pour finalement revenir à son époque. Le scénario est complètement fou, avec de nombreux rebondissements et des situations à vous faire mourir de rire. L'humour déjà omni-présent dans les précédents épisodes est ici l'élément essentiel du jeu autour duquel s'articule

Capturé par les Latex Babes

tout le reste. En outre, l'aventure est un peu moins linéaire que d'habitude, puisque vous pouvez aller à n'importe quelle époque avec les machines à voyager dans le temps, suivant les coordonnées que vous entrez. L'interface utilisateur, ainsi que de sérieuses améliorations techniques servent aussi à la perfection une histoire complexe et délirante.

Deux écrans du centre commercial de Space Quest X

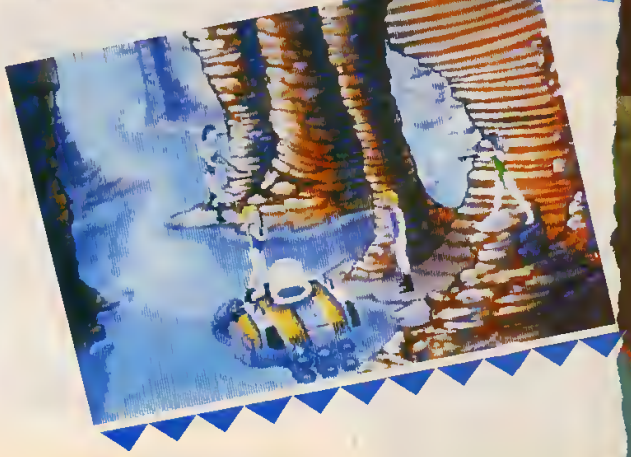
Une boutique de fringues pour aliens

Le système de jeu reprend les modifications qui ont rendu King Quest V si **convivial**. Tout est géré via la souris et moins d'une dizaine d'icônes. Si vous

Attention au zombi!

déplacez le curseur vers la barre supérieure de l'écran, apparaissent alors les divers icônes d'actions et d'options. Un autre moyen pour y accéder, consiste à utiliser les boutons de la souris. Avec le bouton droit, vous sélectionnez le curseur que vous voulez, ce qui vous donne accès à 7 actions possibles. Le curseur "mouvement" permet de se déplacer en cliquant sur un endroit à l'écran. Votre personnage contourne automatiquement les obstacles. "L'oeil" permet d'examiner un objet, un endroit, un personnage, ce qui révèle bien souvent des détails importants. La "main" sert à prendre un objet, à toucher quelquechose, à deplacer un élément du décor, à utiliser une machine ou un ordinateur. Le curseur "parler" est très utile pour converser avec les divers individus rencontrés. La conversation est alors automatiquement prise en compte par le programme, même si de temps en temps vous devez choisir parmi plusieurs choix ou réponses. Le "nez" vous renseigne sur les délicates senteurs printannières d'un endroit, d'une personne ou de quelquechose, tout comme la "langue" vous permet de gouter à une substance (ou à pratiquement n'importe quoi si vous êtes courageux).

Bientôt torturé au rasoir électrique!



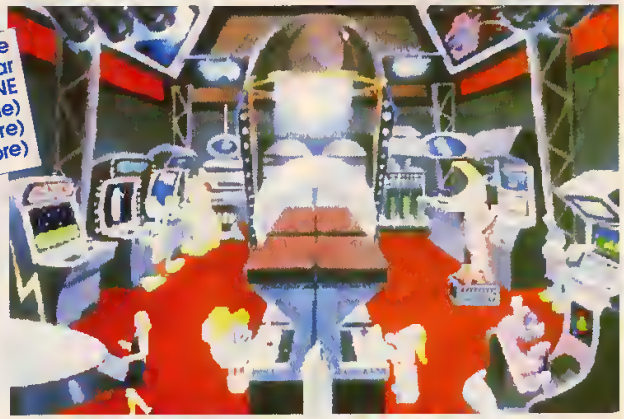
La suite d'Astro Chicken

Enfin, le dernier curseur vous fait utiliser l'objet que vous avez actuellement en main. Avec de l'argent, vous pouvez payez quelqu'un. Avec un bocal, vous pouvez le remplir d'acide en cliquant sur une flaque. Avec une carte de credit, vous retirez du liquide dans un distributeur de billets... Un écran inventaire vous informe sur les objets en votre possession et vous autorise à les utiliser, les examiner ou les prendre en main. Vous avez aussi un menu qui vous permet de changer les options de jeu. Vous modifiez ainsi le degré de détail, la rapidité du jeu et le volume sonore à votre guise. Vous pouvez aussi utiliser une quinzaine de sauvegardes, les restaurer ou tout recommencer. En outre, tout comme dans Space Quest III, plusieurs scènes d'arcade vont vous permettre de faire preuve de vos superbes réflexes. Ainsi, à un moment donné vous allez travailler dans un Monolith Burger, à la fabrication de délicieux et succulents hamburgers. Il faut empiler la salade, les épinards, les trois sauces et le pain, le tout à un rythme qui s'accélère sans cesse. De même, vous aurez la chance de jouer à Miss Astro Chicken, un petit jeu d'arcade hilarant et sympathique, dans lequel vous dirigez une poule qui doit bombarder avec ses oeufs les méchants chasseurs et leurs chiens. En outre, elle doit éviter divers obstacles et surtout les meutes de renards volants, des prédateurs redoutables qui n'hésitent pas à vous voler dans les plumes. Ces deux petits jeux sont très jouables et surtout très divertissants, à l'image de tout le jeu d'aventure.

Faites vos hamburgers vous-même !

La réalisation s'est encore améliorée par rapport à King Quest V. La version VGA se caractérise donc par des planches graphiques absolument merveilleuses, basée sur de véritables peintures. Il y a bien sûr de nombreuses scènes animées, avec des effets de scrolling réussis (aux vues de ce qui avait été fait jusqu'alors sur PC) et surtout des écrans splendides, tant de par leur style que de par les couleurs utilisées. Il est à remarqué d'ailleurs que dans ce jeu, lorsque vous vous déplacez d'un écran à un autre, cela se fait dorénavant par un scrolling, ce qui est beaucoup plus beau et réaliste que dans les précédents jeux de chez Sierra-On-Line. Sinon, la représentation des lieux est assez classique, les personnages se déplaçant en 3D dans des paysages étranges et bizarres.

96%
Jeu d'arcade
Edité par
SIERRA-ON-LINE
PC (disponible)
ST (septembre)
AM (septembre)



La salle d'arcade dans laquelle se trouve Miss Astro Chicken !

Visite guidee de l'astroport de la base de Vohaul, dans Space Quest XII Vohaul's Revenge II

Une nouvelle boutique de Monolith

Les animations des individus sont toujours aussi bien faites et drôles. Il faut vraiment voir votre démarche, lorsque vous êtes déguisé en femme, au cours d'une partie de l'aventure, c'est génial! De même, vous aurez la joie de découvrir les mille et une façons de mourir, chacune d'entre elle valant déjà le détour. La qualité de la réalisation graphique, et donc du jeu, est fortement réhaussée grâce à des musiques magnifiques. Toujours très bien faites (surtout avec une carte son bien sûr), elles s'intègrent surtout totalement au jeu et à la scène courante. Parfois stressants, souvent amusants et par moment violents, les différents thèmes donnent à l'aventure une vie et un réalisme rarement égalés. Que dire de la présentation, sinon qu'elle est à l'image de tout le reste, grandiose, superbe et originale. Mon seul et unique regret vient de la longueur de l'aventure. Certes, il y a 6 disquettes 1.44Mo dans la boite, mais au final, l'aventure se révèle relativement facile et un tout petit peu trop courte à mon gout (je me réfère, vous l'avez compris, aux anciens jeux d'aventure Sierra, qui étaient beaucoup plus complexes, du fait du système de jeu).

Xenon ravagee dans Space Quest XII

Enlevé par un aigle

Space Quest IV reste quand même un merveilleux jeu, superbe, amusant et distrayant. Un Must à posséder, surtout si vous avez déjà jouer à un autre Space Quest. Sinon, c'est l'occasion ou jamais de découvrir un jeu d'aventure "Made In Sierra". C'est beau, prenant et amusant, idéal pour les gens qui découvrent les plaisirs donnés par les jeux d'aventures.

Didier Latil

Le patron du Monolith Burger

Reconnaissez-vous Roger Wilco, dans son nouveau déguisement !

F - 15 STRIKE EAGLE II

91%

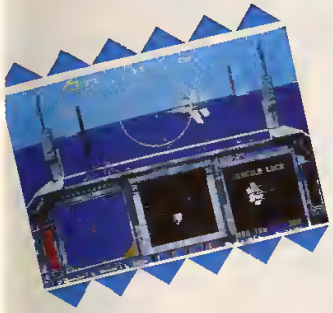
Jeu de simulation
Edité par
MICROPROSE
Amiga (mai)
PC (disponible)
ST (juin)

F 15 Strike Eagle, tout le monde connaît ! Il fit les beaux jours des possesseurs de micros 8 bits il y a quelques années. F 15 Strike Eagle II, jusqu'à présent, seuls les possesseurs de compatibles avaient le bonheur de s'y adonner. Dorénavant, tous les Amigaistes et Ataristes du monde vont également pouvoir goûter aux joies du pilotage d'un des chasseurs les plus célèbres et les plus performants de tous les temps.

Première constatation, la prise en main du jeu est assez facile et ne nécessite pas forcément une lecture assidue et complète de la documentation. Première option, si l'envie est trop grande et l'appel du ciel trop fort, dès le début du jeu il est possible de prendre les airs. En mode "training", il vous sera possible de tenter les pires acrobaties sans jamais craindre de vous "crasher". Très utile pour apprendre les bases du pilotage et les réactions de l'appareil. Mais je vous conseille plutôt de suivre la procédure normale en appliquant les instructions du programme. Adapté aux débutants comme aux "pros" du manche à balai, vous pouvez apprendre à décoller, effectuer une manoeuvre de dégagement ou un virage serré, voler en rase-mottes, atterrir... Bref, entreprendre la formation d'un véritable pilote de chasse.

Les missions proposées sont nombreuses et variées puisque, et c'est un plus par rapport à la version PC, ce n'est pas moins de six zones de combats (contre quatre) que renferme F 15 II : la Libye, le Golfe persique, le Viêt-nam, le Moyen-Orient, l'Europe centrale et le Cap Nord, ce qui représente tout de même 250 000 miles carrés de superficie. Les deux dernières régions étant reprises au logiciel F 19. A signaler qu'une mission peut comporter plusieurs cibles, le plus souvent au nombre de deux. Dans ce cas, vous devrez faire preuve de mesure et de prudence en embarquant le matériel et les armes requis.

Justement sur le plan de l'armement, votre appareil est largement pourvu des derniers cris de la technologie informatique. Le F 15 est capable d'embarquer plusieurs types de missiles, correspondant chacun à une cible déterminée. C'est ainsi qu'avec les missiles Amraams, air-air de moyenne portée, il est possible de "locker" un appareil ennemi dans une relative quiétude. Mais si jamais, vous vous retrouvez très près de l'adversaire, mieux vaut utiliser un missile Sidewinder de courte portée. Sa maniabilité et sa précision en font l'un des meilleurs missiles au monde dans le domaine des combats aériens. Enfin, lorsque votre cible se trouve, non pas en l'air, mais au sol, vous disposez d'un troisième type de missile : le Mavericks réputé pour sa puissance de destruction. Bien sûr, chacun de ces missiles nécessite, avant de les tirer, d'être "locké". En plus de cet attirail, le F 15 est équipé d'un canon de 20 mm très efficace. Les défenses ne sont pas oubliées et des modules de brouillage, plus des leurres, sont embarqués.



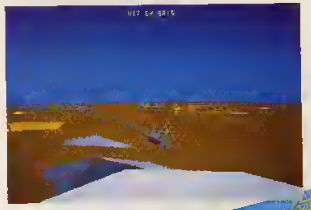
Sur le plan des commandes, encore une fois, le F 15 s'avère extrêmement bien équipé avec un viseur tête haute. Avec ce procédé, le pilote visualise sur son cockpit toutes les instructions nécessaires à son vol et à ces différentes actions. De cette façon, il ne baisse pas la tête pour regarder les cadrans et minimise les risques de surprise tout en gagnant un temps précieux.

Au niveau des options, le programme offre un pilotage automatique, ce dernier vous amenant tout droit sur les cibles définies. Libre à vous de le déconnecter à tous moments. Ainsi, vous évitez l'étape de repérage sur la carte, à l'écran, ou sur les cartes livrées avec le soft. Le radar comporte trois modes couvrant une surface plus ou moins grande. Autre option, il est possible, et souvent souhaitable, d'accélérer le temps. En effet, le survol de l'océan ou d'étendues désertiques semble parfois un peu long.

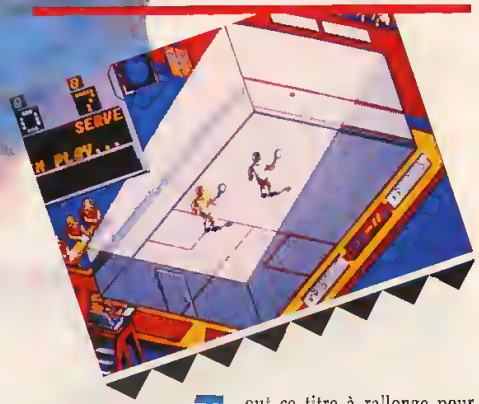
Enfin, sachez qu'il est possible de modifier la finesse des détails, jouant par la même occasion sur la vitesse du jeu. Mais rassurez-vous, même au niveau "deux", c'est-à-dire au maximum des détails, la vitesse du logiciel reste tout à fait satisfaisante, en tout cas largement supérieure à celle de F 19 sur Amiga.

Au niveau de la réalisation, F 15 est magnifique ! Même si les 256 couleurs de la version PC ont disparues, l'on retrouve tout de même (sur Amiga) de superbes dégradés dans le ciel. La gestion de la3D est excellente (nombreuses vues extérieures : de l'avion, de la cible, du missile...) et le réalisme très grand. Seul un petit problème de maniabilité peut se faire sentir au début du jeu, mais il suffit de persévérer et le tout est joué. Surtout, ne faites pas comme moi à l'approche des cibles, je réduisais considérablement ma vitesse gagnant en manoeuvrabilité, mais du même coup je m'exposais beaucoup plus à la DCA adverse et devenait beaucoup plus vulnérable aux appareils ennemis. A noter que la version Amiga devrait bénéficier des mêmes attentions que la version PC sur le plan du packaging. Cela promet !

Frank Ladoire



JAHANGIR KHAN SQUASH GAME



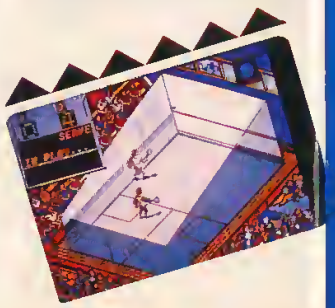
Tout ce titre à rallonge pour vous dire que vous allez jouer au squash. Pourquoi Jahangir Khan et pas Robert Dupont, eh bien parce que les Français sont très loin derrière les Indiens au niveau international.

Avant d'aller plus loin, voici quelques mots sur le squash pour certains lecteurs qui ne connaîtraient pas ce sport. C'est le sport le plus horrible que je connaisse : vous êtes enfermé dans une petite salle avec des murs transparents, et il fait très chaud. Devant vous se dresse un grand mur blanc avec une ligne à mi-hauteur au-dessus de laquelle vous devez lancer une balle de caoutchouc avec une raquette dotée d'un minuscule tamis, et il fait toujours aussi chaud. De plus vous pouvez laisser rebondir la balle sur les murs (trois fois) et par terre (une fois) avant de la toucher. Au niveau des points, c'est le même système qu'au volley-ball : si votre adversaire rate la balle, c'est à vous de servir, et pour marquer un point vous devez encore gagner la balle suivante.

JK Squash Game est assez fidèle au schéma que je viens de vous décrire. Le terrain est en 3D isométrique (type Crafton & Xunk). Au niveau des joueurs, la réalisation est quelque peu ratée puisqu'ils se chevauchent souvent et sont plutôt statiques (on est très loin de Great Courts). Le jeu est quelque peu difficile à manier au début : on est très vite largué, et c'est presque par hasard que l'on arrive à marquer un point. Mais avec de l'entraînement (comme au tennis) et avec le nombre de coups possibles l'on arrive finalement à son but. De plus les options sont nombreuses : vous pouvez vous entraîner, examiner les compétences des autres joueurs, vous inscrire dans un tournoi et surtout, assister au match de deux adversaires de votre choix.

Même si JKSG est quelque peu faiblard sur sa réalisation, il arrive tout de même à s'élever au-dessus de la masse d'un bon nombre de jeux du même type. De plus, c'est le deuxième jeu de squash existant à ce jour (rappelez-vous des balbutiements du tennis), et je suis sûr qu'avec Squash II (non annoncé) de nombreux points auront été modifiés.

Jean Delaite



77% Jeu de simulation
Edité par KRISALIS
Amiga (disponible)
ST (disponible)

BRAT

LES AVENTURES D'UN SALE GOSSE

IL CHERCHERA LA BAGARRE SUR VOTRE AMIGA OU VOTRE ST

FOURSFIELD

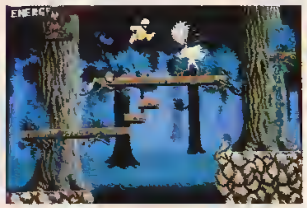
IMAGE WORKS

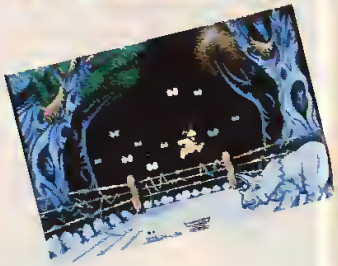
PREHISTORIK

84%
Jeu d'arcade
Edité par TITUS
Amiga (disponible)
PC (disponible)
ST (disponible)

La saga du Grawagars est la dernière nouveauté de chez Titus , le monde de la préhistoire vous ouvre ses portes sous le doux nom de Prehistorik, jeu de tableaux par excellence, au nombre d'environ cent-cinquante avec sept niveaux de difficulté. Chacun d'eux vous transposera dans un milieu différent, de type rocailleux, forestier, ou encore à la période glacière, j'en passe et des meilleurs. A noter que certains niveaux sont en fait constitués d'une seule phase, un combat contre un adversaire. C'est ainsi que vous affronterez un dinosaure accompagné de ses rejetons, un géants des cavernes armé d'une énorme massue, un rhinocéros..

Vous incarnez Grawagars, homme des "âges farouches" qui, par nécessité économique et pour assurer sa survie, doit quitter sa belle famille, composée de grawanettes et grawagosses au bord de l'anthropophagie, armé de son seul gourdin. Vous voilà donc parti à l'aventure pour nourrir votre tribu. Les graphismes font de ce petit personnage un humanoïde très attachant, de même que les créatures destinées à être phagocytées. Sur le dur chemin de la becquetance, vous rencontrerez de petits dinosaures grassouillets, des ours ventrus, des échassiers enrobés, des champignons géants, des morses rebondis et autres pingouins replets, ainsi que des hommes des cavernes peu sympathiques, voire même agressifs. D'où le dicton "manger ou être mangé" qui devient un art de vivre au milieu de toute cette violence. Certaines créatures ne sont pas consommables, tels le serpent accroché aux branches ou encore l'oiseau, l'araignée et les poissons.. Pour toutes ces charmantes bestioles, l'unique solution est de les repousser à coup de massue. Pour les autres il s'agit, dans un premier temps, de les assommer pour ensuite, en passant dessus, les avaler. Attention ils resteront "groggy" seulement quelques secondes, une flèche de couleur rouge apparaissant au-dessus de leur tête vous indique l'imminence de leur réveil.





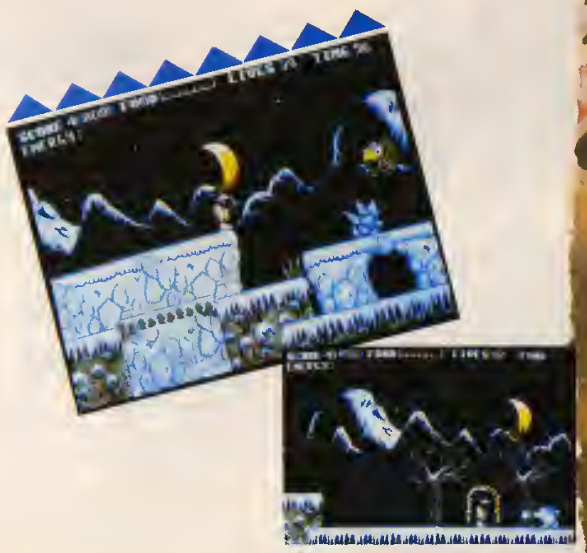
Passons aux différents moyens de locomotion : vous pourrez trouver à l'intérieur des grottes non seulement de la nourriture et autres billevesées, mais aussi des ressorts qui vous permettront de bondir telle la panthère sur sa proie. Vous ne pourrez pas manquer les superbes Deltaplane en peau de marsupilami qui vous permettront de survoler les plaines, liquides ou autres, remplies de dangers : poissons carnivores et surprises variées. L'exploration systématique des grottes est fortement recommandée , à l'intérieur de celles-ci, vous trouverez des bonus sous forme de réveil qui vous feront gagner du temps. Présent également dans les grottes, des panneaux de sens interdits. Ces derniers, souvent passages obligés pour l'obtention de certains bonus se révèlent être fréquemment des pièges. Mieux vaut être prudent ! Il est parfois préférable de faire une croix sur quelques secondes supplémentaires et ne pas se retrouver au début du niveau.
De temps à autre, un chef indien en sustentation fera son apparition pendant quelques secondes à l'écran. Il s'agit en fait de superbonus, au nombre de cinq : supersaut, supermassue, vie supplémentaire, secondes supplémentaires et superbombe.

Le premier s'avère indispensable lors de passages difficiles, le second élimine l'ennemi d'un coup de massue, le troisième et le quatrième se passe de commentaires, alors que le dernier détruit tous les ennemis présents à l'écran.

Enfin, sachez que le jeu est bourré de bonus cachés, essentiellement sous forme de nourriture. Les découvrir n'est pas chose aisée et ce n'est qu'en frappant dans le vide qu'ils se matérialiseront. A vous de tenter votre chance ici ou là. Petite indication, le programme en générera un nombre conséquent si, à la fin du niveau, vous n'êtes pas parvenu à remplir votre calebasse de victuailles.

Au niveau de la réalisation, c'est **du tout bon** avec une version PC VGA supportant les cartes Ad-Lib, Sound-Blaster et MT32. Les versions Amiga et ST sont identiques avec bien sûr un environnement sonore de qualité supérieure pour la première citée. Sans aucun doute **le meilleur jeu** de chez Titus depuis longtemps.

Sophie Dumas



NAVY SEALS

Navy Seals est un pacifique jeu d'arcade, tiré du film du même nom actuellement en salle. Ce film relate l'histoire d'un groupe de commando de marine : les Navy Seals (SEa, Air, Land) qui débarque dans le Golfe afin de zigouiller le plus de méchants Irakiens (NDLR : quand la réalité dépasse la fiction !).

Le jeu propose deux missions qui s'enchaînent à la suite l'une de l'autre. Dans la première mission vous devez secourir l'équipage d'un hélicoptère dernièrement abattu, et dans la seconde vous devez détruire tout un stock de dangereux missiles (peut-être chargés de têtes bactériologiques, qui sait ?).

Vous ne dirigez pas un personnage mais une équipe de cinq marines individuellement. En résumé, un marine correspond à une vie. Si le perso est touché ne serait-ce qu'une fois, il est mort (je trouve qu'ils exagèrent tout de même). Ce procédé vous paraîtra difficile au début, car vous serez obligé de recommencer plusieurs fois le même passage. Le personnage peut sauter, marcher accroupi, poser des bombes à retardement (compétence automatique lorsque vous passez à côté d'un objectif), grimper, faire des galipettes, tirer au pistolet, et si vous en trouvez, utiliser un lance-flammes.

Navy Seals comporte tout de même 8 niveaux. Le premier commence dans le port où vous débarquez, puis vous passez par la tour de commandement, la caserne (2 niveaux) où vous risquez de rencontrer Stéphane pour enfin sauver les otages (profitez-en pour nous ramener Stéphane). Hélas vous êtes fait prisonnier, il faut donc vous évader !
En ce qui concerne la seconde mission, le but est d'avancer dans les rues de Beyrouth en flinguant tout ce qui bouge pour faire plaisir aux médias.

Conclusion, Navy Seals est bien réalisé en tout point : l'animation du personnage est formidablement fluide. Mais il est tout de même dommage de mourir si vite surtout dans les premières parties, mais comme d'habitude la technique prend rapidement le relais.

Jean Delaite

81% Jeu d'arcade
Edité par OCEAN
Amiga (disponible)
ST (disponible)

MICRO SWEET

DEPOT-VENTE

GRAND CHOIX DE MICRO, CONSOLES, JEUX NEUFS ET OCCASIONS

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500
+ Péritel + Pack Football* ..... 2.990 F
+ Péritel + Extension + Pack Football ..... 3.190 F
+ Moniteur couleur + Pack Football ..... 4.790 F
+ Moniteur couleur + Extension + Pack Football ..... 4.990 F
* Pack Football : Jogging + sac-à dos + logiciels

AMIGA 2000
Amiga 2000 ..... 5.490 F
+ Moniteur couleur ..... 7.390 F
+ Extension 2 Mo ..... 7.290 F
+ Lecteur interne ..... 5.990 F
+ Moniteur couleur + Extension 2 Mo ..... 8.990 F
+ Moniteur couleur + Extension 2 Mo + Lecteur interne ..... 9.590 F
Amiga 2000 AT
+ Moniteur couleur + Carte passerelle AT
+ Lecteur 5"1/4 1.2 Mo + DOS 4.01 + Manuels ..... 11.990 F

PACK MICRO SWEET n° 1
AT 386SX 16 Mz
+ VGA couleur
+ Disque Dur 40 Mo
+ Lecteur 5" 1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3" 1/2 1.44 Mo
+ Carte Sound Blaster
+ Souris + Joystick + DR DOS 5.0
+ Jeu "Eye of the beholder" VGA
13.500 F TTC

PACK MICRO SWEET n° 2
AT 286 16 Mz
+ VGA couleur
+ Disque Dur 20 Mo
+ Lecteur 5" 1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3" 1/2 1.44 Mo
+ Carte Sound Blaster
+ Souris + Joystick + DR DOS 5.0
+ Jeu "Eye of the beholder" VGA
11.990 F TTC

AMIGA 3000 3 Mo + AMIGAVISION 26.990 F

Extension mémoire Amiga 500 1.5 Mo : 990 F !!

CONSOMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000		550 F
Lecteur externe (Golden Image)		990 F
Souris optique		790 F
Disquettes 3" 1/2	les 10	39 F
	les 100	350 F
	les 300	970 F
Disquettes 5" 1/4	les 10	29 F
	les 100	275 F

PC - COMMODORE

COMMODORE de 9.590 F à 49.990 F
DT286/12-40 Mo VGA Couleur ..... 10.990 F
SL386SX20-52 Mo VGA Couleur ..... 18.990 F
DT486/25-52 Mo VGA Couleur ..... 40.990 F

CONSOLES

LOCATION de console NEO-GEO NOUS CONSULTER
SEGA - LYNX - COREGRAPH

Imprimante PANASONIC 24 aiguilles : 2.690 F

171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF ☎ (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24
Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30 - mardi au samedi 10 h. à 19 h.30

BON DE COMMANDE à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Nom ..... Prénom : ..... Adresse : .....
..... Code Postal : ..... Ville : .....

Désignation	Quant	Prix Unit.	Montant
		TOTAL TTC	

Poste 50 F/Transporteur 160 F
Règlement par ☐Chèque ☐CCP ☐Mandat ☐Contre remboursement
CB N° .....
Date expir .....
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
Signature

SUPERCARS II

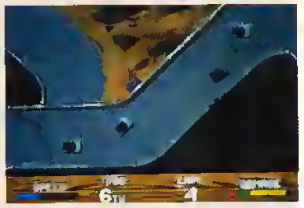
Super Cars II n'est autre qu'un remake du premier épisode produit par les créateurs de Lotus Esprit Turbo Challenge.

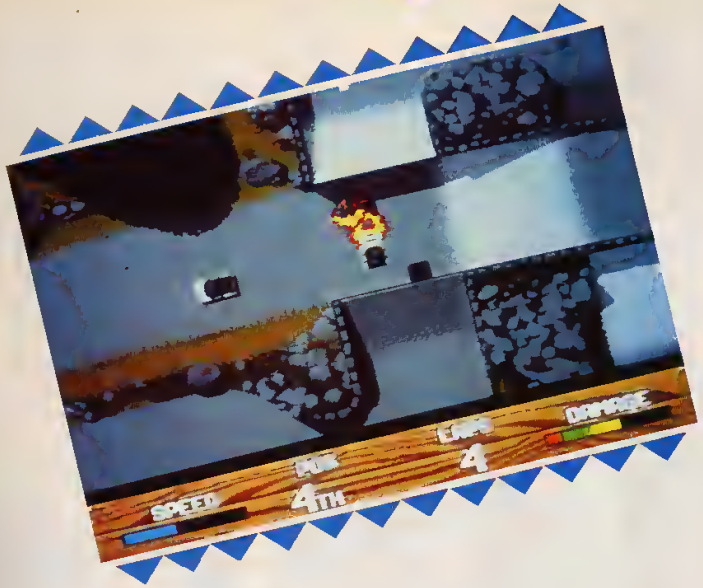
Tout d'abord, les règles. Super Cars II est une course de voitures où tous les coups sont permis (voire obligatoires), même les plus vicieux, pour arriver dans les cinq premiers. Le système de jeu est simple : vous disposez d'une certaine somme d'argent que vous allez devoir investir en équipements pour votre voiture. Après chaque course, si vous arrivez en bonne position, une nouvelle somme s'additionnera à la première, mais..., mais attention aux rencontres inopinées. En effet, à la fin de chaque course, des personnes vous rendront visite. Certaines peuvent vous aider (en vous donnant de l'argent ou des points) comme le Sponsor et le journaliste, à condition que vous fassiez preuve de diplomatie et répondiez correctement à leur question. Si par malheur, votre interlocuteur n'est autre qu'un policier, attendez-vous à une contravention. Mais en discutant, il se peut que vous réussissiez à l'influencer pour qu'il en baisse le tarif.

Jeu d'arcade
Edité par GREMLIN
Amiga (disponible)
ST (disponible)
92%

Les options, ce sont elles qui donnent tout le fun au jeu, même si elles ne sont pas très diversifiées. Dès le début, le jeu peut être paramétré comme ceci : sélectionnez le niveau, le nombre de joueurs (il y a plus de chance à deux d'arriver à la cinquième place), et choisir si vous désirez accélérer ou freiner avec le bouton de tir.

Comme dans tout bon jeu, Super Cars II est agrémenté d'un magasin dans lequel vous pourrez dépenser à tout va. Dans le style des dépenses utiles vous pouvez toujours réparer votre voiture, qui en aura sûrement grand besoin après une course mouvementée (à noter qu'au début la maniabilité est assez difficile, mais on y arrive). Puis viennent les gadgets de combat tels les missiles (avant, arrière, à tête chercheuse et Super Missile), les mines (très pratiques), le bélier (il y en a trois modèles) qui permet de destroyer les ennemis en les poussant dans les décors (très utile pour les conducteurs du dimanche).





Il est à noter que ses gadgets peuvent aussi bien se poser à l'avant qu'à l'arrière du véhicule (excepté pour les mines, imaginez le tableau si vous les posiez à l'avant). Puis vient la série des "turbos" qui vous rajoute quelques tigres dans votre moteur. Et enfin les armures (sans commentaire). Autre option très intéressante : vous pouvez revendre les gadgets que vous possédez (à un prix de vente plus bas que le prix d'achat bien sûr) pour en racheter des neufs si vous manquez d'argent pour un achat plus urgent.

Super Cars II propose un grand nombre de circuits, un si grand nombre d'ailleurs qu'en y jouant longtemps (très longtemps) je n'ai pas pu les dénombrer. On remarquera que les circuits sont plus étroits que dans Super Cars, et que désormais doubler sans accrocher l'autre n'est pas une mince affaire. Outre les diverses formes, Super Cars II propose aussi plusieurs paysages qui jouent sur votre conduite : les routes de campagne sont bordées d'herbe et le relief change peu, par contre sur les routes de montagne, les virages sont plus serrés et les obstacles plus nombreux. Je ne vous parle pas des paysages enneigés sur lesquels la conduite est presque suicidaire (mais très amusante).

La différence est vraiment marquante par rapport à Super Cars (qui était déjà un bon jeu) autant sur le plan des graphismes, superbement réalisés, que sur le plan de la jouabilité et de l'amusement qui est désormais complet (une fois que vous aurez fait quelques parties pour vous habituer au maniement délicat de la voiture). A noter : plus vous monterez dans les tableaux et plus vous deviendrez puissant avec vos gadgets, mais, sachez que vos concurrents sont également équipés des mêmes gadgets, alors attention.

Jean Delaite

F - 29 RETALIATOR

Jeu de simulation
Edité par OCEAN
Amiga (disponible)
PC (disponible)
ST (disponible)

95%

Ayant bénéficié d'un Gen d'Or puis d'un 4 d'Or lors de sa sortie sur Amiga et ST, la version PC de F29 Retaliator avait tout intérêt à ne pas décevoir. Les programmeurs d'Ocean ont gagné le pari, et s'ils en doutaient encore, ils n'auraient qu'à venir visiter les locaux de Gen4 ; du comptable au testeur, toute l'équipe veut s'offrir sa petite demi-heure quotidienne à bord du mythique F29. Vous comprenez pourquoi ce numéro sort quelque peu en retard..

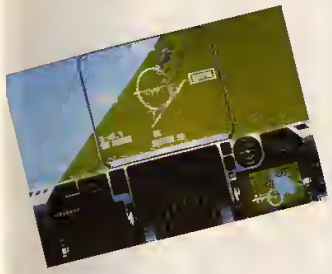
LAISSE-MOI VOIR ?

L'atout principal de F29, c'est la qualité de l'animation, d'une fluidité parfaite, même sur un compatible modestement configuré. La maniabilité de l'engin (au clavier, à la souris, ou au joystick : j'ai personnellement opté pour le clavier) pousse le joueur à enchaîner loopings sur piqués, mais gare au voile noir et aux décrochages ! Enfin, l'abondance et la variété des missions proposées confère au jeu une durée de vie très importante.

TU AS DIT FLUIDE ?

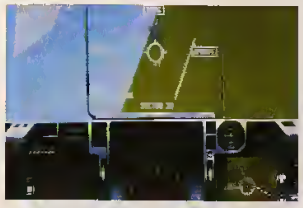
Je veux, fluide ! Pour ma part, je n'ai jamais vu une telle perfection, si ce n'est dans ces fameux simulateurs dont l'armée raffole (NDLR : donne-moi l'adresse de ta salle de jeu !!). Que ce soit au sol, sur mer ou dans les airs, la représentation des objets graphiques est sublime : cela va du simple silo au char d'assaut, de la frégate au sous-marin, du MIG 29 au chasseur-bombardier. Ce n'est pas tout, on pourra prendre plaisir à mitrailler des autoroutes, des lignes de chemin de fer, des radars, des rampes des missiles (celles dont on a tellement entendu parler il y a peu), et même une église, joie (NDLR : la rédaction se désolidarise totalement des dires de Mic Dax), en fonction du scénario choisi. Au programme, l'Arizona, le Moyen-Orient, le Pacifique et notre bonne vieille Europe, j'y reviendrai un peu plus tard. Autre bon point à l'actif de F29, le nombre de vues possibles. Le joueur peut visualiser la situation à partir de son cockpit, avec des vues avant, arrière, de côté, ou bien choisir de regarder évoluer son avion à l'aide d'une caméra placée devant, derrière ou au-dessus de lui. Le fin du fin, c'est qu'une caméra peut suivre chaque missile : on voit ainsi sa trajectoire, je vous assure que c'est réellement époustouflant (surtout quand on fait joujou avec l'église !) (NDLR : cf. dernière NDLR !). Pour couronner le tout, on peut se mettre tout bonnement à la place du missile.

C'EST TROP BEAU !



Un bug, cependant, est à déplorer : il est imprudent de vouloir contourner de trop près certains obstacles. Le programme gère les obstacles en tenant compte de la surface au sol, et non de leur forme. Ainsi, si vous passez à côté d'un piton rocheux, vous vous fracasserez dessus alors que vous pensiez l'éviter. Mais ce bug est nettement moins visible (et de ce fait moins pénible) que sur les versions ST et Amiga, vous pourrez tout de même voler en rase-mottes, acrobatie risquée auparavant, et je ne me suis pas fait prier ! Enfin, pour continuer la comparaison avec les versions précédentes, sachez que vous ne trouverez pas de silo en plein Pacifique, pas plus que de mosquée dans l'Arizona.
Enfin, dans la série "peut mieux faire, mais c'est pas mal quand même, ne poussons pas", les bruitages ne sont pas excessivement réussis, on pouvait attendre autre chose, surtout avec la carte Ad-Lib, que des bip et des plip. Il est heureux que l'on puisse couper le son du moteur, par exemple.

LES MISSIONS



Vous le savez déjà, on peut sélectionner le théâtre des opérations, avec les objectifs qui lui sont propres : détruire des stocks de pétrole, abattre une formation ennemie, faire échouer une offensive terrestre en pilotant des tanks, transformer un pont en pâtée pour chat, réduire en cendres un sous-marin qui passait par là, etc. La multitude des missions proposées m'empêche de vous les décrire toutes. Bien **évidemment, plus** vous monterez en grade (il y en a cinq), plus les choses se compliqueront , les éléments se déchaîneront contre vous, vous emporterez moins d'équipement, ou décollerez avec de sérieux handicaps. Si le coeur vous en dit, vous pouvez voler en aveugle, sans radar, et aller éliminer vos adversaires au petit bonheur la chance. J'allais oublier, honte sur moi, de vous parler de votre engin : c'est soit un F22, soit un F29, c'est-à-dire deux machines qui n'existent pas encore, mais que vous avez le droit d'imaginer modernes, somptueusement dynamiques, et gracieuses au possible. Ensuite, votre armement devrait vous ôter tout complexe face à l'ennemi, si d'aventure vous en aviez, **puisque vous** disposez d'une palette de missiles très réconfortante.

Votre scooter des airs est équipé d'un système de communication ultramoderne (qui vous permet entre autres choses d'identifier tout appareil qui s'amuserait à rôder dans vos parages), de plusieurs radars, dont vous paramétrez la portée, et d'un ordinateur de bord vous inondant à tout moment des informations capitales en ce qui concerne l'état de votre engin.

CONCLURE

Dans les premières heures, je me suis d'abord évertué à maîtriser l'appareil, en le testant à fond : je farsais fi des missions et m'amusais plutôt à dégommer le plus d'objectifs possibles. Tout comme moi, je suppose, vous passerez ensuite à une attitude plus rationaliste, à savoir obéir aux ordres qu'on vous donne, à remplir les missions, tout simplement, comme tout bon soldat au service de la nation. **Autrement dit, F29 Retaliator allie à merveille les plaisirs que procurent un bon jeu d'action et un excellent simulateur de vol.**

Mic Dax

HEROQUEST

Comme nous vous l'avions annoncé dans le numéro 31, Heroquest est l'adaptation sur micro du fameux jeu de plateau de chez MB, qui soit dit en passant vient de sortir Space Crusade dont l'adaptation est en cours (ça va cartonner dans les chaumières !). Il y a eu énormément de choses de changées (ou plutôt d'améliorées) depuis le mois de mars. Vous dirigez toujours quatre personnages : un Barbare (la force de frappe) stupide, assez bourrin sur les bords, un Nain (une autre force de frappe) qui fait aussi fonction de voleur, un Elfe à la fois guerrier et magicien, et enfin un Sorcier faible mais puissant. Notez qu'il est possible de leur attribuer un nom autre qu'Elfe ou Barbare (c'est plus humain). N'essayez pas d'aller acheter des objets au magasin car vous n'avez pas d'argent en début d'aventure. D'ailleurs, il s'agit du point faible de ce jeu, car même après une première mission vous ne pourrez rien acheter. Tout est cher et il n'est pas possible de transférer l'argent d'un personnage à l'autre.

Il est temps de partir à l'aventure. Gremlin vous propose une quinzaine de scénarios. Certains sont plus durs que d'autres, mais dans l'ensemble c'est assez facile. Encore un point faible d'Herosquest, puisque vous pouvez terminer le jeu en une journée (ou deux si vous êtes lents).

Une fois dans le labyrinthe vos personnages disposent d'un potentiel de mouvements tirés aléatoirement au début de chaque tour (jusqu'à 12). Chaque point permet d'avancer d'une case. De plus votre personnage peut bouger et fouiller la section dans laquelle il se trouve, pour espérer y trouver de l'or ou des potions magiques (parfois ce sont des monstres qui vous surprendront et le combat sera mévitable).

On peut aussi chercher des passages secrets (toujours par section), le Nain peut désamorcer des trappes, et enfin il est possible de combattre tout monstre se trouvant dans l'enceinte explorée. Il faut noter que chaque action, hormis le mouvement, vous coûtera la totalité de vos points... d'action.

Une fois la mission terminée, vous êtes bons pour en commencer une autre, etc. Un petit mot tout de même sur le mode carte. En sélectionnant la carte vous pouvez voir le "plateau" de jeu dans son ensemble avec les salles accessibles (sans les passages secrets) aux personnages et ainsi décider du chemin à suivre. Au fur et à mesure de votre exploration, les salles visitées se colorent et certains monstres (que vous pouvez apercevoir de loin) apparaissent. Le combat est archisimple. Vous sélectionnez le monstre à éclater et l'ordinateur fait le reste. Votre perso possède 1 ou 2 dés d'attaque et le défenseur de même (en fonction de sa protection). Le plus fort enlève une vie à l'autre (les monstres les plus courants n'en ont qu'une) en sachant qu'une armure annule une attaque. Par contre la magie marche toujours, sauf si vous ne choisissez pas le bon sort qui sera alors perdu à jamais.

Voilà, en conclusion, Heroquest tient ses promesses et reste en tout point fidèle au jeu de plateau de chez MB, mais sa longévité est tout de même un peu courte. Vivement les missions disks!

Jean Delaite

83% Jeu de réflexion
Edité par GREMLIN
Amiga (disponible)
ST (disponible)

aMIE LE PRO.

MAI, LE MOIS DE L'EXTENSION DE MÉMOIRE !
Pour tout achat d'une extension de 2 Mo
aMIE vous offre 1 Mo supplémentaire gratuit !
Exemple : Extension AMIGA 2000 4 Mo prix normal 2.390 F
prix aMIE 1.940 F

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 500
20 Mo 2.990 F
40 Mo 3.990 F
52 Mo 4.490 F

DISQUES DURS A 2000
40 Mo 2.990 F
52 Mo 3.690 F
100 Mo 5.990 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 500
0 Mo à 6 Mo
0 Mo 990 F
2 Mo 1.900 F
4 Mo 2.600 F
6 Mo 4.900 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 2000
0 Mo à 8 Mo
0 Mo 990 F
2 Mo 1.490 F
4 Mo 2.390 F
6 Mo 3.290 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 500
512 K avec interrupteur sans horloge 340 F
avec horloge 390 F
+ Logiciel Surprise

MONITEURS
Moniteur Couleur 1083 S 2.290 F
Moniteur Couleur 1084 S 2.490 F

EMULATEUR A 500
AT once 1.990 F
POWER PC 2.390 F

EMULATEUR A 2000
XT 2.990 F
AT 4.990 F

ATARI MEGA STE 2 Mo
+ Moniteur Monochrome 9.990 F
+ Moniteur Couleur 10.990 F
CADEAU : Extension Mémoire a 4 Mo

ATARI 520 STE
+ POWER PACK 3.190 F
+ Moniteur Couleur + POWER PACK 5.390 F
CADEAU : Extension Mémoire à 1 Mo

ATARI 1040 STE
+ Le BAG ATARI 3.990 F
+ Moniteur Couleur + Le BAG ATARI 5.690 F
CADEAU : Extension Mémoire à 2 Mo

AMIGA 500
+ 5 JEUX 3.390 F
+ Moniteur Couleur + 10 JEUX 5.390 F
CADEAU : Extension Mémoire à 1 Mo

AMIGA 2000
+ Logiciel Graphique 5.290 F
+ Moniteur Couleur + Logiciel Graphique 6.990 F
**PROMO : Extension Mémoire 4 Mo 1.940 F*

PERIPHERIQUES ATARI

DISQUES DURS
30 Mo 3.950 F
40 Mo 4.190 F
60 Mo 5.590 F
80 Mo 6.190 F

EXTENSIONS MEMOIRE STE
+ 512 Ko 350 F
+ 1 Mo 700 F
+ 2 Mo 1.500 F
+ 4 Mo 2.200 F

EMULATEURS
MAC Spectre GCR 3.790 F
PC Super Chargeur 2.890 F
AT - ONCE PLUS 2.190 F (NF)

MODEMS
CAP23-V23 630 F
CAP225 V 21-V 22-V 23 1.590 F

MONITEURS
SM 124 1.100 F
SC 1435 2.290 F
MULTISYNC 3.990 F

LECTEURS EXTERNES
3' 1/2 550 F
5" 1/4 990 F
3' 1/2 Golden Image 990 F

SCANNERS
A main GOLDEN IMAGE 1.990 F
A plat PRINT TECHNIQUE 4.990 F

SOURIS
CHIC MOUSE 170 F
GOLDEN IMAGE 490 F
TRACK BALL 390 F

LECTEURS EXTERNES

+ Cadeau . LOGICIEL ANTIVIRUS, GESTIONNAIRE DE DISQUETTE, TRANSFERT DE FICHIERS, GESTIONNAIRE DE MENU

3'1/2 550 F 5"1/4 990 F

ARRIVAGE

SUPER-CHOIX de LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC!
série P BAG, série VGA, série FREQ FISH

LES "PLUS" d'aMIE

REMISE 2 % pour paiement comptant
GARANTIE 2 ans
CREDIT 4 mensualités sans intérêt*
REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA **repris à 50% de sa valeur****
REMISES aux collectivités et comités d'entreprise
*Après acceptation du dossier
**Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20
TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du jeu de Boule 75011 Paris	43 38 46 40
OCCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69 cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69 cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

DISQUETTES

3"1/2 DF-DD 4 F l'unité

A RETOURNER A : aMIE VPC, 11 BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL | | | | | | TEL
MON ORDINATEUR
(Tous nos prix sont TTC : les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 50 F/ TRANSPORTEUR 30 F Par colis/ C R 70 F TOTAL
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE
| | | | | DATE D'EXPIRATION
DATE SIGNATURE

ST-STE-TT
AMIGA
MAC et PC
émulation

ST MAGAZINE
Le magazine des 16/32 bits

N° 51/ 25F
Avril/Mai 91

CEBIT : LE ST-BOOK

ST

- HANOVRE : LE CEBIT'91
- DOSSIER : LES DISQUES DURS
- ÉDUCATIFS MUSICAUX MIDI !
- RETOUCHE PRO
- SCRIPT II
- LES FORMATS D'IMAGES
- TECHNIQUES DE L'OVERSCAN
- A-DEBOG PRO

AMIGA

MUSIC MASTER
VOLUMM 4D

M 2907 - 51 - 25,00 F

BELGIQUE : 180 FB CANADA : 6.95$C SUISSE : 7.50 FS

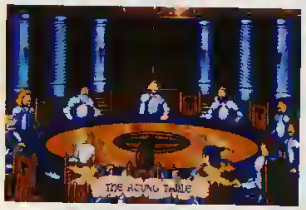
SPIRIT OF THE EXCALIBUR

GEN D'OR

Vous aviez déjà pu découvrir ce jeu de chez Virgin Mastertronics en rubrique Previews dans un précédent numéro de Génération 4. Des problèmes de distribution ont malheureusement retardé la sortie de ce produit en France, qui vient seulement d'apparaître sur les rayons des revendeurs. Il s'agit d'un jeu bien difficile à classer dans une catégorie. Vous y retouvez en effet, à la fois des éléments propres aux jeux d'aventure, aux jeux de stratégie et aux jeux de rôle, le tout axé sur le mythe des Chevaliers de la Table Ronde.

L'histoire se situe en Angleterre, juste après la mort du roi Arthur et de son fils maléfique, Mordred. Avant de mourir, Arthur désigne Lord Constantine comme successeur pour régner sur Camelot et ses fiefs. Cette succession n'est bien évidemment pas acceptée de tous, et il va vous falloir montrer vos qualités de souverain à travers cinq scénarios. Dans un premier temps, il faut rejoindre Camelot pour accepter la Couronne d'Arthur, symbole de votre souveraineté. En chemin, vous devez commencer à rallier à votre cause quelques seigneurs. Ensuite, il va vous falloir rassembler les divers royaumes, pour vous opposer à deux armées d'envahisseurs. Pour cela, vous envoyez vos chevaliers à travers toute l'Angleterre. Certains doivent convaincre les seigneurs voisins de se placer sous la tutelle de Camelot. La plupart du temps, ces seigneurs demandent quelque chose en échange, ce qui requiert en général l'accomplissement d'une quête dangereuse. D'autres cherchent dans divers lieux des objets ou des informations susceptibles d'aider les chevaliers de la Table Ronde. Enfin et surtout, la victoire sera impossible sans l'aide de Lancelot du Lac, exilé quelque part dans un monastère mystérieux. Il faut donc mener dans toute l'Angleterre une enquête, pour découvrir Lancelot et les chevaliers qui se sont exilés avec lui.

Au cours du jeu, vous allez être amené à diriger un certain nombre d'armées constituées de soldats, d'archers et de chevaliers. Il faudra gérer



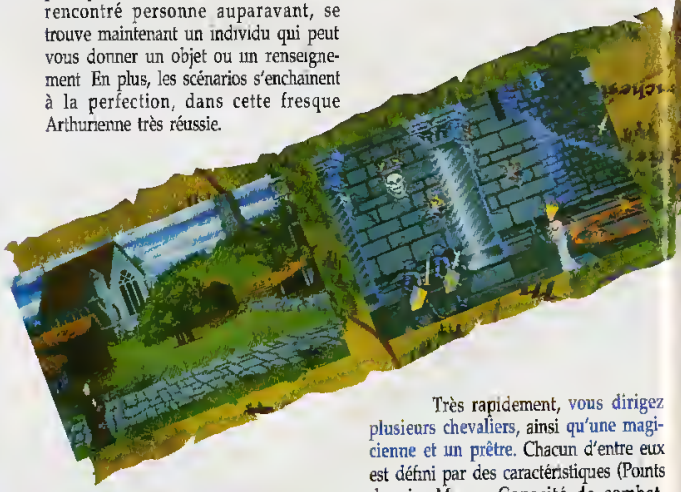
leurs déplacements, pour intercepter les forces ennemies et empêcher la destruction de vos villes et villages. Lors d'une bataille, une vue du champ de bataille, des héros et des troupes présentes est alors affichée. Pour chacune des unités, vous avez le choix entre plusieurs actions (charge, combat, retraite, débordement). Les héros peuvent éventuellement utiliser des objets ou la magie, pour influencer le cours de la bataille. Au niveau individuel, chacun de vos

héros (chevalier, prêtre ou magicien) peut se trouver confronté à un adversaire. Les combats se déroulent alors selon une phase d'arcade de type duel. Vous pouvez laisser l'ordinateur gérer le combat, ou passer en manuel et diriger vous-même vos chevaliers. Deux coups sont à votre disposition. Le premier, rapide, occasionne peu de dégâts. Le deuxième, beaucoup plus long à effectuer, est dévastateur. Le tout est alors de bien synchroniser vos coups d'épée et de trouver le bon enchaînement pour vaincre votre adversaire.

Jeu d'aventure
Edité par VIRGIN
92% PC (disponible)

Le scénario est en fait assez complexe. En effet, dans la plupart des villes, vous pouvez discuter avec des gens, trouver des objets, marchander, attaquer ou soudoyer quelqu'un.. Ce côté aventure est essentiel, car après avoir dialogué avec quelqu'un, il se peut que dans une ville où vous n'aviez rencontré personne auparavant, se trouve maintenant un individu qui peut vous donner un objet ou un renseignement. En plus, les scénarios s'enchaînent à la perfection, dans cette fresque Arthurienne très réussie.

La légende des Chevaliers de la Table Ronde, Didier Latil connaît parfaitement, même si à chaque fois qu'il s'asseoit à une table, ce n'est pas forcément pour disserter de ce sujet.
Cette fois-ci, il s'est vissé devant son ordinateur et après de longues nuits de veillel, il nous livre ses impressions sur ce superbe logiciel !



Très rapidement, vous dirigez plusieurs chevaliers, ainsi qu'une magicienne et un prêtre. Chacun d'entre eux est défini par des caractéristiques (Points de vie, Magie, Capacité de combat, Armure, Noblesse, Foi) qui influent sur le résultat de vos actes. Si vous gagnez un combat loyal, votre capacité de Combat et votre caractéristique de Noblesse peuvent s'améliorer. Si vous envoyez un chevalier possédant un nombre faible en Noblesse dans certains endroits, il sera mal accueilli et même parfois attaqué. En outre, chacun de vos chevaliers a des affinités (ou des haines) vis à vis de certains autres personnages du royaume. Il faut donc aussi faire preuve de diplomatie, et ne pas envoyer n'importe qui discuter avec tel ou tel seigneur.

Le système de jeu est très pratique, simple et facile à maîtriser. Un autre élément très réussi est sans aucun doute la qualité artistique des nombreux écrans. Chaque lieu est différent des autres. Cette variété est d'autant plus appréciable qu'il y a approximativement une cinquantaine de villes, villages et monastères, avec pour chacun entre un et huit écrans différents, plus de nombreux paysages en extérieurs. Le fond sonore n'est pas en reste, avec de nombreuses musiques médiévales, de bonne qualité même si elles ont tendance à être répétitives.

Mon opinion est donc largement favorable à Spirit of the Excalibur, un jeu agréable à regarder et plaisant à jouer, testé ici sur PC, mais sortant également sur Amiga et ST ce mois-ci.

Didier Latil

THE KILLING GAME SHOW

Comme plus d'un million de téléspectateurs, vous attendiez avec impatience la prochaine diffusion du Killing Game Show, et tout particulièrement sur le ST, puisque le jeu faisait un carton sur Amiga depuis quelques mois. Il est vingt heures et le grand frisson va commencer. Je laisse la parole au présentateur vedette..

"Bonsoir à tous! Je sais que vous êtes encore plus nombreux à être avec nous ce soir, pour cette émission avec encore plus de frissons, plus d'action et plus de... morts! Mais avant de commencer, je vais rappeler l'historique et les règles aux nouveaux venus sur notre chaîne. Le Killing Game Show est une épreuve d'action et de réflexion qui se déroule sur les huit satellites que vous pouvez voir en passant la tête par votre fenêtre. Sur ces satellites ont été construits, par nos soins, des Puits de la Mort qui sont au nombre de seize. Ces puits ont été "peuplés" par nos savants d'une multitude de prédateurs appelés H.A.L.F. (Hostile Artificial Life Form) dont la principale qualité est de tuer toute forme de vie. Mais cela aurait été trop facile pour nos candidats qui sont des hommes hors du commun; alors, nos génies se sont penchés sur un prédateur impitoyable: le DOLL qui est un liquide qui élimine toute forme de vie, humaine ou non. Ce liquide montera impassiblement dans les puits. Notre candidat devra donc échapper aux HALF, trouver des passages permettant de gagner les niveaux supérieurs du puit tout en vérifiant le niveau du DOLL.

Vous comprendrez que pour réussir cette épreuve, il nous fallait des concurrents hors du commun. Nous remercions donc la Police pour son aide précieuse car, grâce à elle, nous pouvons piocher dans les prisons nos futurs héros tout en luttant contre la surpopulation carcérale. Ces "héros" sont appelés les MUGS. Ces Mugs sont ensuite préparés par nos chirurgiens qui les rendent plus compétitifs en leur greffant une peau métallique, les membres sont remplacés par des bras et des jambes de métal, ils sont aussi équipés de ventouses. En d'autres termes, nous les reconstruisons. Pour leur donner plus de "chances" de survivre (mais aussi pour le spectacle), les niveaux seront parsemés d'armes que le MUG pourra utiliser à concurrence d'une à la fois. Certaines portes ne s'ouvriront que si le MUG dispose du bon élément. En bref, du vrai spectacle. Et maintenant, place au KILLING GAME SHOW!"

The Killing Game Show a déjà été testé dans le Génération 4 d'octobre, mais aujourd'hui il est enfin présent sur Atari ST et c'est exceptionnellement qu'un nouveau test est effectué car le jeu en vaut vraiment la chandelle. La réalisation est exceptionnelle à tous points de vue: les graphismes sont démentiels, le scrolling est d'une fluidité remarquable et le jeu est hyperjouable (chose rare pour Psynosis). KGS est agrémenté d'une option qui le rend encore plus convivial. En effet, lorsque votre MUG meurt, il suffit d'attendre un peu et il refera le parcours du précédent en accéléré et vous pourrez intervenir quand bon vous semblera afin de continuer le jeu au moment où vous le désirez.

Avec une réalisation sublime, une présentation presque aussi réussie que sur Amiga et une jouabilité d'enfer, The Killing Game Show est assurément l'un des très bons jeux d'action sur ST. En bref, après Gods des Bitmap Brothers, KGS est le jeu le mieux réalisé sur ST depuis un bon bout de temps!

GEN D'OR

93% Jeu d'arcade
Edité par Psygnosis
Amiga (disponible)
ST (disponible)

ALCATRAZ

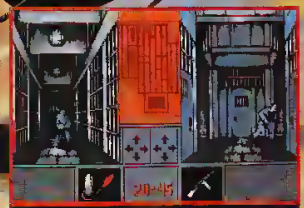
Au cœur de la nuit, l'île d'Alcatraz semble déserte et pourtant... C'est là que Miguel Tardiez, chef du cartel de la drogue, a trouvé refuge avec ses hommes... Au-delà de la peur, vous accomplirez votre mission mais, en cas de problème, ne comptez sur personne...

L'ELA-Major vous donne ses dernières instructions.

Fist et Linda prêts pour la mission!

Votre objectif: débusquer les malfaiteurs!

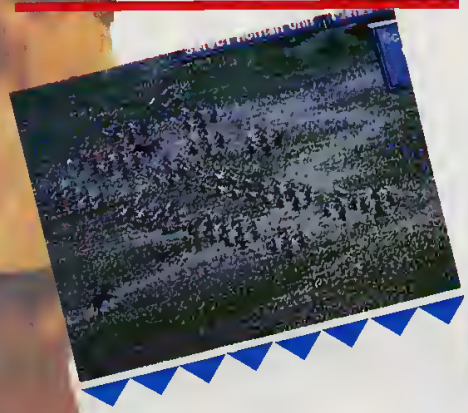
Soyez à l'affût du moindre bruit suspect, déjouez les pièges et repérez les caches!


Attention! les gardes peuvent vous surprendre!

POUR: ATARI ST/STE, AMIGA, PC & COMPATIBLES

INFOGRAMES - 84, RUE DU 1er MARS 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE - TEL: 78 03 18 46

CENTURION DEFENDER OF ROME

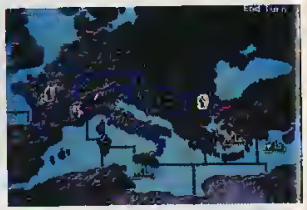


Le logiciel avait déjà été testé au mois de juillet dernier sur PC, dans le numéro 24 de Génération 4. Nous profitons de la sortie de la version Amiga pour vous en reparler un brin. Le jeu est exactement le même. Il s'agit toujours d'une simulation militaire, doublée de quelques éléments de gestion politique et économique. Si vous disposez d'un disque dur, vous pouvez y installer ce jeu. Sinon, il faudra jongler avec les deux disquettes, les temps de chargement devenant gênants au bout d'un certain temps. Au niveau sonore par contre, la version Amiga de Centurion est largement supérieure à son aînée sur PC, avec des musiques et des bruitages agréables, adaptés à chaque scène. Les graphismes sont eux aussi superbes, tout comme pour la version PC. Les animations, dans les phases d'actions, auraient sans doute pu être améliorées, l'Amiga offrant plus de facilités dans ce domaine, mais hélas, les phases d'arcades sont de ce point de vue légèrement décevantes.

90%
Jeu de réflexion
Edité par ECA
Amiga (disponible)
PC (disponible)

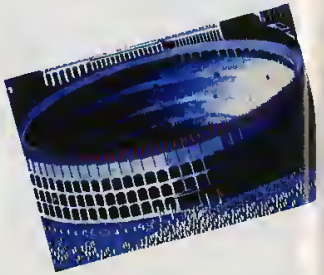
LE BUT DU JEU.

Pour en revenir au jeu, vous devez construire un Empire Romain et ce malgré les hordes barbares, les Carthaginois, les Egyptiens et les autres peuplades guerrières qui vous menacent sans arrêt. Vous dirigez au début du jeu une unique légion, basée dans la province de Rome et son officier, vous en l'occasion. Il va vous falloir partir à la conquête des pays voisins, et ce par le biais de la force brutale ou par de judicieuses alliances. Le problème, au début, c'est que vous (et donc Rome) n'avez pas une réputation suffisamment bonne pour que les rois voisins vous respectent et acceptent ces alliances.



UNE QUESTION DE PRESTIGE SOCIAL.

Pour améliorer votre réputation et donc votre rang social, plusieurs solutions s'offrent à vous. Vous pouvez organiser et gagner des combats de gladiateurs ou des des courses de chars, construire des amphithéâtres, moyennant bien sûr des sommes d'argent variables. Les courses de chars se déroulent dans une scène d'arcade assez difficile. Il faut faire trois tours de pistes, et arriver en tête malgré les virages difficiles à négocier et des adversaires pas toujours très loyaux. Les combats de gladiateurs sont eux aussi prétextes à une phase d'arcade durant laquelle vous devrez non seulement vaincre votre adversaire, mais aussi donner du spectacle à un public averti et assoiffé de sang.



UNE QUESTION DE PRESTIGE POLITIQUE.

Il faut aussi gérer au mieux les différentes provinces. Si les taxes sont trop importantes, si vous prélevez trop de main-d'oeuvre pour en faire des soldats, si vous ne les distrayez pas de temps en temps (avec des jeux du cirque), le peuple se révolte alors et vous perdez le contrôle de vos provinces. De même, un pays allié doit être traité avec respect, sinon, c'est la rupture diplomatique, voire pire, la guerre.

ET SURTOUT LE PRESTIGE MILITAIRE.

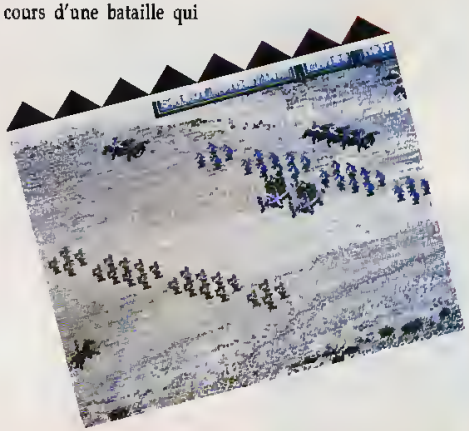
Le plus important consiste bien évidemment à conquérir les pays avoisinants. Pour cela, vous disposez, en proportion avec votre rang militaire, de légions, fantassins, cavalerie, flotte, éléphant... Chaque type de légion a ses caractéristiques, différentes des autres, étant plus ou moins efficaces suivant l'ennemi rencontré. Au cours d'un combat terrestre, le champ de bataille est alors affiché, suivant une vue qui fait tout de suite penser à Spirit of the Excalibur, Defender of The Crown ou encore Jeanne d'Arc. Vous devez donner au début de la bataille la formation

adoptée par vos troupes (parmi cinq ou six possibilités : en ligne, aile gauche renforcée, en flèche...), puis la tactique employée (débordement, tenir les positions, attaque frontale...). Ensuite, vous pouvez à tout moment modifier ces ordres et commander à chacune de vos cohortes, une modification tactique. Au cours d'une bataille, il faut faire plus spécialement protéger votre général. S'il est tué, le moral de vos troupes tombe alors à zéro et c'est la débandade, la panique étant souvent contagieuse. Les combats maritimes opposent les divers bâtiments de votre flotte (trirème, galion, quinquérème) à ceux de la flotte adverse, au cours d'une bataille qui oppose votre navire amiral à celui de l'ennemi. Feux grégeois, catapultes, volées de flèches, éperonnage et abordage, tout vous est permis.

Ces deux phases de combats, très bien faites, sont mises en valeur par des graphismes superbes, des animations réalistes et un système de jeu ultrasimple.

En plus de tout cela, des événements aléatoires vont venir modifier le cours d'une partie. Vous allez par exemple trouver un trésor, ce qui va vous procurer une somme d'argent toujours bienvenue. En effet, des dépenses imprévues risquent de vous priver de la moitié de vos revenus... Vous pouvez bien sûr sauvegarder une dizaine de parties ou modifier le niveau de difficulté. La version Amiga de cet excellent jeu est réussie, et ce pour le plus grand plaisir des wargameurs.

Didier Latil



LEXI CROSS

Jeu de réflexion
70% Edité par INTERPLAY
Amiga (disponible)

Amis des émissions telles que les Chiffres et les Lettres, la Roue de la Fortune ..., soyez heureux, vous allez enfin pouvoir participer au jeu Lexi Cross, au cours d'un show télévisé passionnant.

Le but du jeu est de découvrir un mot mystérieux. Pour cela, les joueurs ont plusieurs possibilités. Chacun des deux participants joue sur une grille de 10 cases sur 15 remplie de jetons pour l'instant retournés. A chaque tour de jeu, vous pouvez soit retourner un des jetons, soit choisir une lettre, soit proposer une solution pour le mot surprise. Il faut savoir que cachés sur l'échiquier, se trouvent un certain nombre de mots ayant un rapport avec la solution. Ainsi, si le mot à découvrir est 'vert', vous aurez des mots tels que 'plante', 'couleur', 'feuille', 'feu'. Le problème étant que vous devez donc trouver d'abord l'emplacement des mots (les lettres sont symbolisées par des jetons gris), puis trouver les bonnes lettres susceptibles de le composer.

Il existe bien sûr beaucoup d'autres jetons qui, une fois retournés, donneront divers bonus ou malus. Un "+" vous rapporte ainsi un certain nombre de points (variables) et les enlève à votre adversaire, alors qu'un "-" vous ôte des points et les rajoute à votre adversaire. Un autre jeton vous autorise à dévoiler pendant une seconde, une ligne ou une colonne de votre échiquier, permettant ainsi de repérer les jetons favorables et ceux qu'il ne faut pas toucher. D'autres jetons encore vous font perdre un tour ou vous donnent un joker ou un jeton voyelle, avec lequel vous allez pouvoir découvrir une voyelle sur tout l'échiquier.
L'essentiel du jeu consiste cependant à essayer de deviner quelles sont les lettres présentes sur l'échiquier. Ceci se fait au cours d'une phase rappelant le jeu la Roue de la Fortune. Vous faites tourner une roue, puis proposez une lettre. Il existe bien évidemment des cases Points, Banqueroute, Passe la main ou Passe le tour. Les jokers peuvent éventuellement vous servir, mais si vous en utilisez un, il est automatiquement gagné par votre adversaire. Enfin, lorsque vous avez découvert suffisamment de mots, et que vous pensez avoir trouvé le mot magique, vous pouvez proposer votre solution à l'arbitre.

Vous l'avez très bien compris, Lexi Cross se joue à deux, au cours d'un duel prenant et passionnant. Vous pouvez donc jouer contre l'ordinateur ou contre un ami, une option Modem permet même de jouer à distance, sur deux machines.
Très agreable à jouer, Lexi Cross a un très bon système de jeu, maniable, pratique et facile à maîtriser. Les graphismes sont jolis, surtout les scènes animées et quelques autres ecrans intéressants.

Le seul gros reproche que je ferais à ce jeu, mais il est de taille, vient du fait qu'il est totalement en anglais (c'est même plutôt de l'américain). De très bonnes connaissances en anglais sont donc nécessaires, tout comme l'est un dictionnaire.

Didier Latil

MAXI MICRO

HOSTAGES
TEENAGE QUEEN
NORTH & SOUTH
FIRE AND FORGET
TINTIN SUR LA LUNE

MYSTICAL
CRAZY CARS II
PINBALL MAGIC
SHUFFLEPUCK CAFE
THE LIGHT CORRIDOR

Pour Atari ST & STE - Amiga - PC & compatibles - AMSTRAD

INFOGRAMES - 84 RUE DU 1er MARS 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE - TEL. 78 03 18 46

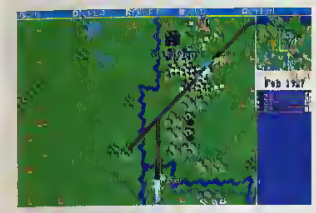
RAILROAD TYCOON

La version Amiga de ce jeu venant tout juste de nous parvenir, un nouveau test semblait indispensable pour vous présenter à nouveau Railroad Tycoon, édité par Microprose. Le jeu qui n'a pas changé par rapport à la version PC, possèdant toujours les mêmes options, les mêmes possibilités et donc le même intérêt, demeure excellent.

Vous jouez le rôle d'un directeur d'une compagnie de chemin de fer, dans une des quatre régions proposées : la côte Ouest des USA en 1866, la côte Est en 1830, l'Angleterre en 1828, ou encore l'Europe en 1900. Ce choix est très important, car de celui-ci va dépendre la technologie accessible et la concurrence. Les premières locomotives ne peuvent tirer qu'un nombre limité de wagons, et le tout à une faible vitesse, alors que les plus récentes offrent beaucoup plus de possibilités. Ensuite vous devez sélectionner le niveau de jeu (il y en a 4) déterminant la difficulté et le nombre d'années que vous avez pour développer votre empire ferroviaire. Enfin, d'autres choix permettent de faire varier l'agressivité des concurrents, la prise en compte ou non des collisions, et le réalisme de la gestion économique de vos stations. Enfin, le jeu commence réellement !

Vous disposez au début du jeu, d'une certaine somme d'argent, vous

servant à construire votre première ligne de chemin de fer, vos deux premières gares, et d'acheter votre première locomotive. Il faut pour bien débuter choisir une région possédant si possible des villes, des fermes et des mines, pour que vos trains aient des clients potentiels. Il faut ensuite gérer le type et le nombre de wagons desservant cette ligne dans un sens comme dans l'autre ; wagons postaux, de transport de marchandises, de bois, de pétrole, de passagers.. A vous de faire le bon choix ! Tout dépend de la demande et de l'offre en tel ou tel type de fret, différent pour chacune de vos sta

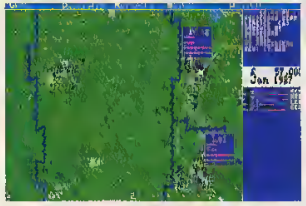


tions. Celles situées en ville demandent à l'import des matières premières et fournissent à l'export des produits finis par exemple. Celles situées près d'une mine exportent du pétrole ou du charbon et importent des produits finis, de la nourriture.. Au fur et à mesure du jeu, vous allez donc développer votre réseau ferroviaire. Il faut alors gérer au mieux chacun de vos trains, pour optimiser leur remplissage, et faire attention aux réseaux concurrents. Vous définissez donc le trajet, de gare en gare, avec à chaque arrêt des modifications quant aux wagons tirés par vos locomotives. Vous établissez des relais, des signaux "Stop", pour éviter des collisions..

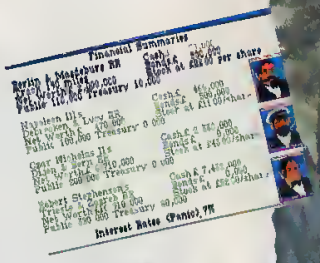
En fonction du temps qui passe et des zones desservies par le chemin de fer, les villes vont évoluer d'elles-mêmes. Vous pouvez cependant influencer cette évolution, en construisant vous-même différentes usines, ce qui bien sûr favorisera alors vos lignes de transport. De même, la situation économique du pays peut évoluer favorablement ou au contraire se transformer en crise, auquel cas l'activité sur vos lignes de chemin de fer diminue elle aussi. En outre, par moment les gros titres des journaux vous annoncent le lancement d'une nouvelle locomotive, d'un nouveau concurrent, et bien d'autres événements surprenants.

En plus de tout cela, vous avez aussi accès à toute une partie de gestion de votre portefeuille. Vous pouvez revendre des actions et des titres de votre compagnie, mais aussi acheter celles des compagnies concurrentes, emprunter de l'argent, bref gérer tout le côté financier de votre empire. Spéculer et investir, telle est la loi. Pour vous aider, vous avez à votre disposition un nombre important de rapports concernant vos performances.

La version Amiga possède des graphismes agréables, mais par contre elle semble un peu lente. Cette apparente lenteur ne paraît pas empirer, même lorsque vous avez des dizaines de trains à l'écran, et cela ne sera donc gênant



qu'au début du jeu. Ensuite, cette lenteur sera la bienvenue puisqu'il faudra jongler avec tous vos trains et vos gares, dans un exercice passionnant mais épuisant. Dernier détail, le jeu tient sur deux disquettes, et si vous n'avez qu'un seul drive, vous n'allez pas échapper aux changements de disquettes qui ont rendu l'Amiga légendaire.



Assez facile à manier au début du jeu, Railroad Tycoon devient un véritable défi à votre sens de l'organisation et à votre intelligence, à partir du moment où vous possédez plus d'une dizaine de trains et autant de stations. Ce logiciel offre selon moi les mêmes plaisirs que Sim City, mais ce à un niveau beaucoup plus important.

Didier Latil

92%
Jeu de simulation
Edité par MICROPROSE
Amiga (disponible)
PC (disponible)
ST (MAI)

2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

NAM

Nam est le tout nouveau jeu de stratégie militaire, proposé par Domark. Son auteur n'est autre que le programmeur créateur d'Imperium. Nam a pour thème, vous vous en doutez, la guerre du Viêt-nam, qui fut pour les Américains et les Vietnamiens, la source d'un malaise social et économique énorme.

Le jeu commence par le choix d'un scénario , trois d'entre eux sont purement militaires, alors que les deux derniers, plutôt de type campagne, proposent en plus une **dimension politique** intéressante.

Dans un premier temps, vous vous retrouvez à votre bureau. A droite, les journaux vous donnent des renseignements sur votre cote de popularité et sur l'opinion publique concernant les événements au Viêt-nam. A votre gauche, les **rapports** concernant les cartes, l'affectation des troupes, le soutien aérien et économique... Il suffit alors de sélectionner les différentes options pour voir la carte du Viêt-nam, ou de parties du Viêt-nam, avec les troupes s'y trouvant, pour affecter de nouvelles unités, pour modifier les sommes d'argent utilisées pour la mobilisation aérienne, les bombardements. De même, un certain nombre de rapports et de graphes permettent de connaître la popularité des troupes américaines et vietcongs, les pertes subies.. La plupart des facteurs ainsi accessibles interagissent les uns sur les autres.

La partie simulation militaire à proprement parler concerne les trois scénarios et les deux campagnes proposées au début du jeu. En cliquant sur les différentes régions de la carte, vous pouvez avoir accès aux troupes y étant stationnées. Pour déplacer une unité, il suffit de cliquer dessus, puis de définir son trajet (jusqu'à quatre tronçons) en cliquant sur divers points sur la carte. Les unités d'hélicoptères sont bien sûr largement plus rapides que les troupes aux sols. Le problème vient du fait que les unités vietcongs sont invisibles la plupart du temps, suivant l'importance accordée aux missions de reconnaissance. Elles ne deviennent visibles qu'au contact. Deux unités adverses se touchant combattent alors automatiquement. Le carré représentant l'unité diminue de taille suivant les pertes, ce qui permet de suivre très simplement l'évolution d'une bataille. La qualité des troupes dépend de plusieurs éléments. Le moral baisse et la fatigue augmente tant que les unités se déplacent et s'éloignent des lignes alliées. Par contre, la qualité augmente au fur et à mesure que l'unité parcourt la jungle et gagne des combats, s'habituant à ce type de guerre très particulier. De même, vous pouvez utiliser le soutien aérien pour améliorer les performances de vos unités, mais là encore vous êtes limité.

La version Amiga est nettement mieux finie, tant graphiquement que musicalement. La simulation est assez complexe, offrant tout ce qu'un bon wargame se doit de proposer, plus une dimension de simulation politique et économique très intéressante.

Didier Latil

76%
Jeu de réflexion
Edité par DOMARK
Amiga (disponible)
PC (disponible)
ST (disponible)

BILLIARD SIMULATOR II

Billiard Simulator II n'est pas le premier jeu du genre et ce ne sera pas non plus le dernier. Tout ça pour vous dire qu'au niveau jeu, ce n'est pas trop original hormis le billard octogonal. Il y a donc plusieurs jeux : billard français, billard américain et billard alien (strange, quoi !) avec, pour chacun, une option 3D. A l'entrée du Club, une rousse (elle aurait été pulpeuse si le graphisme avait été plus réussi) vous accueille afin de vous proposer quelques options. Puis c'est parti, vous choisissez votre salle en fonction du type de billard désiré.
Au niveau simulation c'est assez moyen, mais Billiard Simulator II possède quelques astuces grâce auxquelles il se détache de la masse des simulateurs habituels. Tout d'abord, le menu apparaît en pressant le clic droit de la souris, un peu dans le genre des programmes de dessins (très pratique). Mais l'option la plus intéressante est celle qui vous permet de visualiser vos coups. Je m'explique : une fois la queue positionnée sur la boule et la force dosée, le programme vous montre en simulant la trajectoire, le cheminement de toutes les boules en cause. Après, il ne vous reste plus qu'à essayer de repositionner la queue de la même manière en jeu réel. Un bon moyen pour apprendre la loi des rebonds.

82%
Jeu de simulation
Edité par INFOGRAMES
Amiga (disponible)
PC (disponible)
ST (disponible)

Autre particularité de Billiard Simulator II : le Billard Alien. Ce Billiard est octogonal avec un trou au milieu. Les quatre boules des deux joueurs sont positionnées de chaque côté de ce trou. Le but est à la fois simple et compliqué : mettre les boules de l'adversaire dans le trou.
Si vous jouez seul contre l'ordinateur, vous devez sélectionner votre partenaire tout simplement en cliquant sur les personnages à l'écran. Certains refuseront de jouer avec vous tant que vous n'aurez pas atteint un certain niveau.
En bref, rien de nouveau si ce n'est ces quelques options dont le mode "Undo" très pratique pour tous les gens comme moi. En effet, si vous n'êtes pas satisfait d'un coup, il est possible de l'annuler purement et simplement grâce à cette fonction. Ensuite, il suffit de rejouer le coup en tenant compte des précédentes erreurs.

Mais j'allais oublier de vous parler du principal : l'ambiance. En effet, dès votre entrée dans le Club, vous êtes surpris par les bruits alentours : boules qui s'entrechoquent, rires, discussions... Lorsque vous marquez un point, la foule applaudit et c'est beau ! Mais si vous mettez la boule blanche dans le trou, honte à vous, l'assistance aura tôt fait de vous raillez, et je dois dire que vous avez presque envie d'arrêter, car le bruitage est tellement bien fait que ça vous porte sur le moral.

La réalisation de Billiard Simulator II est excellente, et même si ce n'est pas le point essentiel dans ce genre de jeu, c'est à signaler. Seuls les graphismes des pages de garde, comme explicité précédemment, auraient mérité un peu plus d'attention. En bref, un bon jeu de billard !

Jean Delotte

HILL STREET BLUES

Bienvenu au commissariat de Hill Street et dans le monde du Soap Policier. Directement tiré de la fameuse série télévisée américaine (du même nom) qui a reçu (accrochez-vous bien !) 59 prix dont 26 Emmys, ce jeu vous plonge dans la peau du commissaire Furillo. Le but est simple : protéger les honnêtes citoyens de la délinquance en intervenant le plus souvent et le plus discrètement possible. Au début du jeu, vous avez le choix entre diverses langues (heureusement) et la difficulté. Je peux vous dire qu'en mode novice (le 2e) c'est déjà pas mal. Et c'est l'heure du briefing !

Au niveau réalisation, Hill Street Blues est basé sur le système de Sim City En effet, Krysalis a recréé tout le quartier en question en se basant bien sûr sur le feuilleton (que j'aime beaucoup). Ce quartier est "vivant" puisque 400 personnages et 300 véhicules différents s'y promènent. De plus, en fonction de l'heure et des jours, les gens agissent différemment et chaque personnage a sa propre identité (portrait à l'appui).

Le système de jeu est simple, mais il faut quelques heures et une partie d'essai pour vraiment s'amuser. Tout commence par l'organisation de ses troupes : neuf officiers de police à placer dans la ville (à pied ou en voiture) tout en sachant qu'une voiture ne peut pas remonter les sens uniques (donc parfois plus lentes). Une fois qu'un crime est détecté, A.J. Hill vous contacte par radio et vous précise l'endroit du délit. Puis vous repérez l'endroit sur le plan, vous prenez aussi connaissance du dossier dans l'ordinateur et vous dépêchez un agent qui se rend immédiatement sur les lieux. Une fois sur place, vous devez prévenir une ambulance s'il y a des blessés ou le "coroner" (les pompes funèbres) pour les macchabées. Enfin, vous faites le tour du quartier pour mener votre enquête, tout en interrogeant les personnes rencontrées et en vous référant au portrait robot de l'agresseur. Agresseur que vous pouvez réprimander, arrêter ou blesser pour l'empêcher de s'enfuir trop vite.

Bien sûr, comme dans Sim City, à la fin de la journée vous aurez un debriefing durant lequel les gens vous donneront leur avis sur vos activités : ils détestent entendre les sirènes et les coups de feu. Quant au maniement du jeu, tout s'effectue à la souris avec l'aide d'icônes très fonctionnelles. Le graphisme est mignon et le jeu est agrémenté de quelques bruitages à la Sim City

En bref, j'adore ce jeu qui m'a encore plus séduit que le feuilleton, car au moins ici seule l'action reste (heureusement, imaginez les déceptions amoureuses du Capitaine Furio et les tensions internes sur micro !). À quand la suite (logique), "Capitaine Furillo" ?

Jean Delaite

90% Jeu de simulation Edité par KRISALIS Amiga (disponible) ST (disponible)

ARRETEZ LES FRAIS !

POURQUOI PAYER AU PRIX FORT VOS LOGICIELS ACCESSOIRES ET CONSOMMABLES?

Au CLUB 25, nous vous offrons 25% de RÉMISE sur les prix habituellement pratiqués!

- une simble adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- un catalogue gratuit chez vous et mis à jour régulièrement en fonction des nouveautés
- des livraisons rapides
- la possibilité de remises supplémentaires (voir bulletin d'adhésion ci dessous)

FAITES VOS COMPTES ET REJOIGNEZ-NOUS!

BULLETIN D'ADHESION au CLUB 25
(à retourner à Logiciels Service - CLUB 25
33 Bd Maréchal Juin 06800 CAGNES/MER Tél 93 09 67 24)

❑ OUI, je souhaite devenir membre du CLUB 25 dès aujourd'hui et bénéficier ainsi **d'une remise supplémentaire de 5% sur ma première commande.**

Je joins à cet effet, le réglement de mon adhésion pour une durée d'1 an, soit la somme de 100 F. versée par chèque/ CCP/ mandat à l'ordre de Logiciels Service

Envoyez moi au plus vite votre catalogue complet pour mon ordinateur

Nom

Prénom:

N° Rue

Code Postal

Ville

Ordinateur(s) utilisé(s):

❑ ST ❑ AMIGA ❑ AMSTRAD ❑ PC ❑ CONSOLE

Date Signature
(signature des parents pour les mineurs)

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR LE CLUB 25

❑ Sans engagement de ma part, veuillez me faire parvenir les conditions générales du CLUB 25 et un extrait de votre catalogue.

LES GLOKS

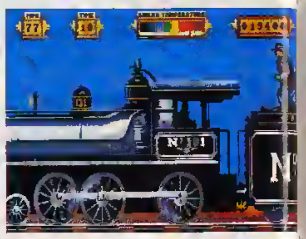
THE DARK HEART OF UUKRUL
BRODERBUND/PC

Ce jeu de rôles à la sauce Ultima ne possède, hélas !, aucune des qualités de ce dernier. Les graphismes sont vraiment décevants, le système de jeu est lourd. Seul le clavier est utilisé pour donner les ordres, la souris a été oubliée. La documentation est incomplète, puisque vous n'y trouvez aucun renseignement sur les armes, les armures, les objets, et même les créatures rencontrées. Le monde lui-même n'est pas très prenant, avec en plus un scénario trop classique. L'importance du hasard dans les combats est carrément insupportable. Le pire reste tout de même le fait que le programme sauvegarde de lui-même la partie, après chaque combat. Si un ou plusieurs de vos aventuriers meurent dans un affrontement, vous ne pouvez pas reprendre la partie avant cette catastrophe, puisque le programme vient juste d'écraser votre ancienne sauvegarde. C'est nul et cela rend le jeu beaucoup trop dur ! C'est dommage, car le côté jeu de rôles et l'exploration semblaient avoir été privilégiés, avec quelques possibilités intéressantes quant à l'interaction du groupe sur le monde.

LES BOFS

BACK TO THE FUTURE 3
IMAGEWORKS/Amiga

Après l'assez mauvais jeu basé sur le second volet de Retour vers le futur, Imageworks nous propose une suite, tout aussi peu convaincante. Les graphismes sont peu travaillés, la réalisation est très moyenne, et les différents jeux n'ont rien d'intéressant ou même d'original. Bref, ce jeu est particulièrement décevant.



COHORT FIGHTING FOR ROME
IMPRESSIONS/PC

Ce deuxième jeu de stratégie édité par Impressions, reprend globalement le système de jeu de Rorke's Drift, tout en apportant un certain nombre d'améliorations appréciables. Les scénarios proposés, se déroulent sur quatre terrains différents. Vous pouvez composer votre armée (et celle de l'ordinateur) en choisissant au maximum douze unités parmi sept types de troupes : infanterie et cavalerie légère, moyenne ou lourde, archers. Vous avez aussi huit armées déjà prédéfinies. Le système de jeu utilise allégrement les icônes, pour donner les ordres et obtenir des informations. Vous dirigez chacune de vos unités, ou mieux chaque peloton, ce qui permet d'élaborer des stratégies plus précises. Satisfaisant pour des débutants, Cohort est par contre trop simple pour suffire à des joueurs plus expérimentés. D'autre part, la visualisation des combats est trop confuse pour que le joueur se rende réellement compte de ce qui se passe sur le champ de bataille. Un wargame simpliste et trop moyen.

LES UPDATES

ACTION PACK
MICROIDS/Amiga/ST

Cette compilation comprend Chicago 90, Higway Patrol, Eagle's Riders et Sliders. Elle est prévue sur Amiga et ST au prix de 199 francs.

DISC
LORICIEL/Amiga

Cette version (remake de Disc of Tron) est assez semblable au jeu ST avec un son de meilleure qualité bien évidemment, un jeu légèrement plus rapide et un temps de chargement un peu plus conséquent. En résumé, un jeu toujours aussi bon !

FINAL WHISTLE
ANCO/ST

Voici enfin la version ST du fameux Data-Disk pour Kick Off 2. Si vous aimez Kick Off 2 et que vous voulez une nouvelle jouabilité, de nouveaux terrains, des hors-jeu et bien d'autres options, jetez-vous sur Final Whistle, vous ne le regretterez pas !

GREAT COURTS II
UBI SOFT/ST

Les possesseurs de ST vont être contents et vont pouvoir s'adonner avec joie aux délices du tennis. La version ST est aussi bien réussie que la version Amiga et ce n'est pas peut dire ! On retrouve toutes les options, et les animations des joueurs ou joueuses sont excellentes. Ça, c'est une conversion !

KILLING CLOUD
IMAGEWORKS/Amiga

Cette version Amiga est encore plus réussie que la version ST, testé dans le numéro 31. Le jeu est tout aussi rapide, mais les sons ajoutent une ambiance particulière à ce Gén d'Or méritant votre attention.

METAL MASTERS
INFOGRAMES/Amiga

Aussi bien réalisé sur Amiga que sur ST, le jeu est différent sur un seul point, le son. Ce combat de robots est toujours aussi violent et les animations toujours aussi soignées. En bref, rien de bien different !

MONSTER PACK
PSYGNOSIS/Amiga/ST

Cette compilation regroupe Infestation, Shadow Of The Beast et Nitro. Bref, pour 199 F, voilà de quoi vous amuser bien des heures.

NIGHTSHIFT
LUCASFILM GAMES/ST

Dans ce jeu d'arcade/réflexion, vous jouez le rôle d'un ouvrier devant utiliser une machine très complexe faisant plus de quatre écrans de haut. C'est toujours aussi sympa à jouer et original.

PLANETE AVENTURE
UBI SOFT/Amiga/PC/ST

Pour les fanas de l'aventure, cette toute nouvelle "compil" est disponible et renferme Indiana Jones & The Last Cruisade (Lucasfilm Games), Maniac Mansion (Lucasfilm Games), Explora II (Infomedia) et Les Portes du Temps (Legend Software). Le prix est fixé à 299 francs pour les versions Amiga et ST, et à 329 francs pour PC et Compatibles. A noter que tous les jeux sont en français !

SWIV
STORM/ST

La version ST du shoot'em'up faisant suite à Silkworm est tout aussi réussie que la version Amiga. Les sons sont bien sûr un peu moins bons, tout comme les graphismes qui sont passés de 32 à 16 couleurs, mais le jeu reste très prenant.

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Pirouette
et 4, passage de la Réole
Niveau -2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs
(Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V
Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88
NOUVEAU

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

COMMOTRUCS

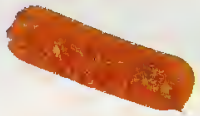
Les Commotrucs, ce sont des astuces pour les jeux sur Amiga, des trucs qui vous permettront d'obtenir des vies infinies, du temps infini, etc. Pour vous servir de ces Commotrucs, il vous faut un éditeur de secteurs comme Smartdisk.

FIRE AND FORGET II

Charles, notre comptable, a été ravi d'apprendre que la souris chicotait. Pour les vies infinies, il faut, selon Castorax, toujours les mêmes qui bossent, remplacer 5379 0004 9A06 par 6004 0004 9A06. Missiles infinis? Changez 5379 0004 9A00 en 6004 0004 9A00. Fuel infini? 5379 0004 99FE en 6004 0004 99FE. Kérozène infini? 5379 0004 99FC en 6004 0004 99FC. Recalculez le checksum.

TOTAL RECALL

Le coucou coucoue, et *Jacques Caron*, de la télématique, n'en a rien à battre. Ce type est louche, méfions-nous des *Jacques Caron*. Vous voulez savoir comment Castorax fait pour avoir l'énergie infinie? Facile: remplacez 5379 0000 FC8A par 4E71 4E71 4E71. And now, ladies and gentlement, the conception of "Crédits infinisé", by Castorax: 5379 0000 100C par 4E71 4E71 4E71. Ne recalculez pas le checksum.



BLAZING THUNDER

Depuis deux ans qu'il est avec nous, *Michel*, le maquettiste-chef, ne cesse de répéter à qui veut l'entendre que le chacal jappe. Castorax, quant à lui, trouve les vies infinies: remplacez 536E 0006 6B00 19B8 par 4E71 4E71 4E71 4E71. Pour l'énergie infinie, remplacez 916E 0016 6A00 001C par 6020 0016 6A00 001C. Sauvegardez le checksum, svp.

WARLOCK THE AVENGER

Sébastien, le nouveau rédac'chef adjoint de ST Mag, surnommé "Avant moi le déluge", a lu dans un bouquin que la perdrix cacabait, il a trouvé ça très rigolo. Castorax a trouvé l'énergie infinie: cherchez 5301 46C0 11C1 3D7C et remplacez 53 par 4A, puis cherchez 9501 0A3C 0010 4A02 pour remplacer 95 par 4A. Autre chose, il obtient les tirs infinis en cherchant 8501 0A3C 0010 4A02 et en remplaçant 85 par 4A. Ne recalculez pas le checksum, vous pourriez vous faire pincer très fort.

TURRICAN II

Encore un truc rigolo, dans le cadre de notre jeu "Apprenons le cri des animaux tout en nous amusant", je mets ma main au feu que vous ne saviez pas que la mésange et la fauvette zinzimulaient. Castorax, en complément du Commotruc de Gillus déjà publié pour ce jeu dans le numéro 32, a trouvé l'énergie infinie. Remplacez 9138 015B 6000 FF4E par 4E71 4E71 6000 FF4E. Et ne recalculez pas le checksum, les copains.

HORROR ZOMBIES

Le crocodile ancoule, je vous en apprends une bien bonne, non? *Tristan*, d'Oxygen, en apprend une bien bonne. Castorax a trouvé les vies infinies: remplacez 042D 0001 0018 par 4E71 4E71 4E71. Pour l'invulnérabilité, c'est exactement pareil, sauf qu'il faut remplacer 13FC 0001 0000 42DB par 4E71 4E71 4E71 4E71. Ne recalculez pas le checksum.

ELVIRA MISTRESS OF DARKNESS

Heroé Hadmar, le directeur artistique, qui est aussi Africain du Nord que je suis descendant des Incas, m'a appris que la chouette chuintait. Castorax, lui, gonfle des caractéristiques: sauvegardez une partie sous le nom "NOM". Chargez C-MON, le moniteur de l'Amiga, puis tapez: "L NOM 50000". Ensuite, il faut modifier le contenu du fichier, en allant écrire 63 dans les 6 offsets suivants: 55115, 55117, 55119, 5511B, 5511F et 55121. Pour écrire la valeur 63 à l'offset 55115, il faut taper "e 55115 <Return>" puis "63 <Return> <Return>". Enfin, sauvegardez en tapant "S NOM 50000 55514".

FANTAZY WORLD DIZZY

Didier, le testeur, qui participe avec *Watsit* au concours du plus beau Bonsai 1991, pensait que le rhinocéros stridulait. Pas du tout, Didier, c'est la sauterelle qui stridule. Le rhinocéros, lui, il barrit. Castorax, lui, depuis qu'il sait écrire convenablement le mot "checksum", trouve des vies infinies à tire-larigot. Cherchez la séquence 4231 6700 0012 5339 et remplacez 53 par 52. Pas de calcul de checksum, merci.

FUTURE SHOCK

Le daim n'en finit plus de bramer, et ça embête *Françoise*, la correctrice, qui aime bosser dans le calme, alors que Castorax ne cesse de trouver des vies infinies: remplacez 5379 0002 90DC par 4E71 4E71 4E71. Quant à l'énergie infinie, il faut remplacer 5379 0002 6EB4 par 4E71 4E71 4E71. Ne sauvegardez pas le checksum.

SATAN

Mireille, à la maquette, a été très triste d'apprendre que le goéland pleurait, et qu'on ne pouvait rien y faire, c'est le Bon Dieu qui l'a voulu ainsi. Castorax, lui, est très content d'avoir trouvé les vies infinies: cherchez 0C69 0001 000C 6A0C et remplacez 0C69 par 600C. Recommencez une nouvelle fois cette opération de recherche/remplacement. Puis cherchez 0C69 0004 000C 6B06 pour remplacer 6B06 par 4E71. Pareil, il faut le faire deux fois.

HUNT FOR THE RED OCTOBER

C'est du jeu d'arcade dont on vous parle, là, pas de la simulation de sous-marin. Pour les vies infinies, cherchez 5379 0001 A800 et remplacez 53 par 4A. Pour l'énergie infinie, remplacez 303A B9F8 6716 par 4EF9 0002 37D8. Pour les missiles infinis, enfin, merci Castorax, remplacez 5379 0001 9A6A par 4E71 4E71 4E71, et ne recalculez pas le checksum. Le ramier caracoule, ce qui fait très plaisir à *Frank*, le rédac'chef adjoint de Gen4.

ELEPHANT ANTICS

Fabrice, notre nouveau directeur (*Godefroy* prenant le grade de Chef Suprême), a chez lui plein de lapins. Parfois, on le voit arriver le matin avec de grosses valises sous les yeux, pas rasé et pas frais: ses lapins ont passé toute la nuit à couiner. Dans le même temps, Castorax, de l'autre côté de la France, passe ses nuits à trouver des vies infinies. Cherchez 0200 0020 0000 F7D6 et remplacez 0200 par 4E71. Les bombes infinies? Facile: cherchez 5F03 C014 47DA 0001 et remplacez 5F03 par 600E. Ne recalculez pas le checksum.

Découvrez ces astuces avant la parution du magazine en vous connectant sur le 3615 GEN4, rubrique *VIE. Vous y retrouverez vos héros Arioch, Castorax, Gillus et Toubab!

ATATRUCS

Les Atatrucs, c'est sur Atari ST que ça se passe. Nous vous avons concocté tout spécialement Discpac, un logiciel disponible à la Boutique de Pressimage, pour utiliser efficacement ces Atatrucs. Que je serais vous, je le commanderais tout de suite, il ne coûte que 20 francs!

MAGICIAN

Vous connaissiez *Jérôme*, de la gestion commerciale? Non, hein? Eh bien, sachez que c'est un un pro de F29 Retaliator. Vous connaissiez la huppe? Non plus, hein? Eh bien, sachez qu'elle pupule, c'est formidable.
Pour ne plus avoir le Game Over, mais obligatoirement avec l'Ultimate Ripper, remplacez 52 79 00 00 FA FA par 4E 71 4E 71 4E 71. Merci Babounet.

TURRICAN 2

Ca, quand je lui ai annoncé ça, je peux me vanter de l'avoir surpris. Antoine, de la pub, ignorait complètement que le phoque bêlait. Toubab, lui, sait comment infiniser le temps et les tirs infinis: il faut remplacer 6A 0A 15 BC par 4E 71 15 BC. Pour les vies infinies, il faut recommencer exactement la même opération. Pour l'énergie infinie, remplacez 53 38 41 B9 par 4E 71 4E 71. Enfin, découvrez le Music Editor en appuyant sur UNDO, sur la page de présentation. Attention, ces modifs ne marchent qu'avec l'Ultimate Ripper.

CHRONICLES OF OMEGA

Tout comme Stéphane, le rédac'chef de Gen4, que le Tout Puissant lui accorde prospérité et gloire pendant des siècles et des siècles, le porc grogne. Avec quand même une nette différence, le porc grogne même en période de non-bouclage du magazine. Le porc est vraiment un con. Toubab, non, puisqu'il trouve les vies infinies (avec l'Ultimate Ripper): remplacez 53 79 00 00 4A 86 par 48 41 48 41 70 01.

HARD DRIVIN'

Ca, c'est connu, le chameau blatère. *Véronique*, à la publicité, le savait. Mais savait-elle que le bêler aussi, hein, hein, le savait-elle? Et Toubab, il le savait, lui? Parce que c'est bien beau de savoir qu'il faut remplacer 81 09 81 09 64 1C par 4E 71 4E 71 64 1C pour avoir le temps infini, mais il n'y a pas que ça qui compte, dans la vie. Vous voudriez pouvoir rouler dans l'herbe sans problème? Ha oui? Roulez, jeunesse, remplacez B0 42 40 81 09 par B0 42 40 60 06.

HARD DRIVIN' 2

Le cygne drensite. Cool. Ca laisse *Thierry*, notre coursier de choc, totalement indifférent. Tout ce qu'il attend, c'est d'avoir un scooter au lieu de la 125, le reste, il s'en moque. Et tout ce que j'attends, moi, c'est de pouvoir m'acheter une 125. Il a raison d'être indifférent au fait que le cygne drensite, il aura certainement son scooter avant que j'aie ma 125. Pour le temps infini, c'est exactement le même atatruc que pour Hard Drivin Premier Du Nom, merci Toubab. Pour rouler dans l'herbe comme des hippies, les orteils en éventail, cherchez F4 42 40 81 09 et remplacez-moi ça par F4 42 40 60 02.

CHIPS CHALLENGE

C'est à hurler de rire, le pinson fringote. Je veux dire, je trouve ça ridicule, moi, "fringote", qui a bien pu inventer un mot pareil? Je veux bien, la beauté de la langue française, tout ça, mais là, non, trop c'est trop, les étrangers vont se moquer de nous, écrivez tous en masse à Tonton pour qu'il fasse lyncher tout utilisateur du mot "fringote", et qu'on en finisse, merci Tonton. Autre chose qui me fait hurler de rire, c'est *Arioch*, l'animateur du 3615 GEN4. Pourquoi il me fait rire? Je vous le dirai le mois prochain, histoire qu'il flippe à mort!
Bon, passons au temps infini dans Chips Challenge, le jeu qui devrait vous inciter à acheter une Lynx. Toubab a trouvé le temps infini: remplacez 53 79 00 01 0A CC par 60 60 00 DE AD 00. Dead? Dead! Pour pouvoir quitter le niveau sans être obligé de ramasser tous les chips, cherchez 01 09 0C 67 et remplacez 67 par 60. Puis cherchez 01 09 0C 67, et remplacez 67 par 60. C'est ce qu'on appelle faire deux fois la même opération.

MERCHANT COLONY

Arioch s'exprime bizarrement, en ce moment. Il a trouvé le "pognon infini" (sic!): remplacez 9F B9 00 00 60 DA par 60044E714E71, c'est à faire 2 fois. Ensuite, accrochez-vous, remplacez 9D B9 00 00 60 DA par 60 04 4E 71 4E 71, 91 B9 00 00 60 DA par 60 04 4E 71 4E 71, et 9B B9 00 00 60 DA par 60 04 4E 71 4E 71. Pour en finir avec ce jeu, Arioch triche, comme à son habitude, il arnaque son banquier: il lui emprunte de l'argent, et il lui rend juste après. L'arnaque, c'est que l'argent que reprend le banquier n'est pas débité du compte. Sympa, non? Je suis à la BNP, Arioch, quand tu veux. Remplacez 04 B9 00 00 00 64 00 00 60 DA par 60 08 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. L'épervier tiraille, et *Sophie*, d'Oxygen, n'en est pas encore revenue. Pour la faire revenir, écrivez-lui de doux mots en Bal Sophie-Gen4 sur le serveur, elle adore ça. N'est-ce-pas, R Smith?

PICK 'N PILE

La démo de ce soft étant en téléchargement sur le serveur, j'ai voulu l'essayer, tiens. Si je pouvais vous donner un conseil, ça serait de ne pas le télécharger, et encore moins de l'acheter, si vous devez réviser votre bac. Ce jeu est génial, vous y passerez des heures, pourvu que vous aimiez les jeux de réflexion, les énervants, ceux qui vous crispent et qui vous font passer pour un caractériel auprès de votre entourage. A ce propos, la pub "Tu ne peux pas comprendre..." pour les stylos Gnignibl doit plaire à tous les fanas de jeux, non?
Les vies infinies ont été trouvées par Toubab, qu'il me plaît à appeler "Baboooouuuunet" parce que tout le monde l'aime. Remplacez 53 79 00 01 18 14 par 60 04 DE AD 4E 71 et apprenez que le corbeau coraille. Ca, *Claudine*, notre comptable, elle l'ignorait, je lui en ai mis plein la vue.

THE AMAZING SPIDERMAN

Le faucon réclame, c'est marrant, hein? Il ne croasse pas, il ne glousse pas, il ne rugit pas, il réclame. La Nature est Magnifique. Et dire qu'il y a des gens qui La détruisent chaque jour, et blablabla, et blablabla. *Guillaume*, lui, fait des fautes tout plein, dixit Moosil. Salut Moosil. Ils veulent des vies infinies, les lecteurs? All right, merci Toubab: remplacez 91 2E 00 27 par 60 02 DE AD. Dead? Yes, dead! C'est à faire une fois avec un éditeur de secteurs (Discpac, en vente à la Boutique de Pressimage, 20 francs) sur la disquette du jeu. Puis à faire deux fois avec l'Ultimate Ripper pendant le jeu.

SUPER MONACO GRAND PRIX

La caille courcaille, ce qui a drôlement épaté *Karine*, la standardiste. D'ailleurs, je vais dans tous les bureaux, je leur raconte le cri des animaux, et ils sont tous épatés, ils me regardent avec des drôles d'yeux. Arioch a trouvé pas mal de trucs pour ce jeu qu'il ne trouve pas extra.
Faites-vous doubler mais restez premier: cherchez 52 40 33 C0 00 00 7F 20 et remplacez 52 40 par 70 01. Ensuite, remplacez 33 C0 00 00 7F 20 par 4E 75 4E 71 4E 71. Imaginez que la Position Limit reste toujours à 20: remplacez 33 C0 00 00 7F 22 par 60 04 4E 71 4E 71. Enfin, vous pourrez être qualifié à coup sûr en remplaçant 52 79 00 00 7D 4E par 31 FC 00 01 7D 4E. Merci Arioch!

KILLING CLOUD

Voici quelques codes trouvés par Arioch, sauf le premier qui lui a été donné par Eliot de la Martinique, que je salue, youhou, tu m'invites en vacances quand tu veux!
Mission 2: A00T00EV (35 Nets et 35 Pups), Mission 5: 3X00G1EY (6 Nets 35 Pups), Mission 6: XX00G1EB (6 Nets 35 Pups), Mission 9: 600TGDEQ (35 Nets 35 Pups), Mission 10: C00FGQEN (35 Nets 35 Pups). J'allais oublier de vous dire que le bouc béguette et qu'*Olivier*, le chef des ventes, passe son temps à nous pondre des notes de service, alors qu'il est le chef des ventes, et je ne vois pas bien le rapport, mais c'est normal, je ne suis qu'un Bidouilleur Malade.
Bon, et maintenant, vous voulez de l'oxygène infini, je suppose? Remplacez 48 C0 91 B8 70 14 par 70 00 91 B8 70 14. Mesdames, à l'approche de l'été, n'ayez plus de problème de poids, remplacez 30 3C 01 5E 90 41 par 30 3C 01 5E 4E 71. Le carburant infini, roulez, petits bolides: remplacez 21 C1 6E C4 par 60 02 4E 71. Une peine de prison infini, pour faire du rock en zonzon? Remplacez 91 79 00 01 BF 46 par 60 0C 4E 71 4E 71. Allez, pour la route, Arioch vous file les Munitions Machine Gun infinies: remplacez 53 78 6E C8 par 60 02 4E 71, c'est à faire deux fois.
C'est pas fini: c'est au tour des Munitions Canon de se faire infinisationner par Arioch, dit "Arioch", en remplaçant 53 78 6E CA par 60 02 4E 71. Le filet infini, vous voulez? Ok, c'est comme si c'était fait, en remplaçant 53 78 6E D6 par 60 02 4E 71. Ca ne marche qu'en vol, et on a des filets à l'infini à partir du moment où on en a récupéré un.

HORROR ZOMBI

Encore un truc rigolo, le chien de chasse clatit. Avouez que vous ne le saviez pas! Qu'est ce que je voulais dire? Ha, oui, je voulais prévenir *Stéphane*, le rédac'chef (que le Seigneur le protège, lui et ses descendants), que ses collaborateurs s'amusent à coller des photos pornos dans son bureau à chaque fois qu'il part à l'étranger. Fire, ils fument et boivent. Voilà, *Stéphane*, bisoux. Pour les vies infinies, cherchez 04 2D 00 01 00 18 et remplacez le 01 par 00. C'est Toubab qui a trouvé, et c'est Toubab, dit "Babounet", qui vous refile les cheat-codes, en exclu-lulu pour Gen4: comme code, rentrez "BOGEYEATER" (vies infinies) ou "<space>CUSTODES<space>" (<space> signifie qu'il faut appuyer sur la barre d'espace, ne tapez pas "<space>", vous seriez ridicule. Au fait, ce truc vous permet de passer au niveau suivant, en appuyant sur F10 pendant le jeu. Sympa, Babounet, hein?

À L'OCCASION DE LA SORTIE DE

SUR ST UBI SOFT ET GÉNÉRATION 4 ORGANISENT UN GRAND CONCOURS.

Q U E S T I O N S

1 - Quel jeu ou sport est à l'origine du tennis ?

2 - Comment appelle-t-on (en terme anglais) un effet de balle coupée au service ?

3 - Quelles sont les deux joueuses actuelles ayant réalisé le "Grand Chelem*" ?

4 - Quelle est la surface de jeu utilisée pour un match en simple ?

5 - Quel est le nom de l'équipe de programmeurs de Great Courts 2 ?

* réaliser le Grand Chelem signifie remporter à la suite les 4 grands tournois internationaux : Roland-Garros (France), Wimbledon (Grande-Bretagne), Flushing Meadow (USA) et Flinders Parks (Australie)

L O T S

1er prix : un stage intensif de tennis d'une semaine (en France) pension complète et encadrement + une raquette + un tee-shirt Great Courts 2 + un jeu Great Courts 2 + un abonnement gratuit d'un an à Génération 4 d'une valeur de 3000 francs.

2e prix : une raquette + un tee-shirt + un jeu Great Courts 2.

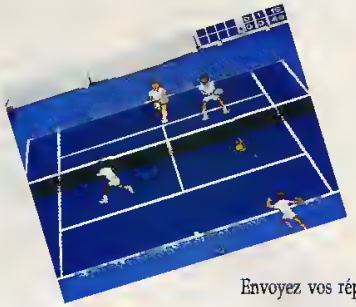
3e prix : un tee-shirt + un jeu Great Courts 2.

4e au 10e prix : un tee-shirt

11e au 20e prix : un poster Great Courts 2.

R È G L E M E N T

CONCOURS SANS OBLIGATION D'ACHAT.
DATE LIMITE DE RÉPONSE : AVANT LE 20 MAI 1991.
LES GAGNANTS SERONT DÉSIGNÉS PAR TIRAGE AU SORT PARMI LES BONNES RÉPONSES. CONCERNANT LE PREMIER PRIX, DEUX SESSIONS SONT PROPOSÉES, EN JUILLET OU EN AOÛT. LE STAGE COMPREND, EN SUS DES QUATRE HEURES DE TENNIS PAR JOUR, DES ACTIVITÉS ANNEXES TELLES QUE LE CANOË-KAYAK, LE VÉLO TOUT TERRAIN, LA PISCINE... À NOTER QUE LE VOYAGE EST À LA CHARGE DU GAGNANT, LE CENTRE D'ACTIVITÉS SE TROUVANT SOIT DANS LE GARD (30) SOIT EN HAUTE-LOIRE (43) EN FONCTION DE LA DATE CHOISIE PAR CELUI-CI.



Envoyez vos réponses à:

Génération 4, Concours Great Courts 2
19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris

sur carte postale uniquement avant le 20 mai 1991. N'oubliez pas d'indiquer clairement vos coordonnées ainsi que la machine possédée.

COMPATRUCS

Eh bien, mon zami, les Compatrucs, ce sont des astuces pour les jeux sur PC et Compatibles. Il vous faut PC Tools. Si vous ne l'avez pas, c'est que vous êtes un drôle de type, ou que vous n'avez pas de PC. Merci à Wolf pour ses trucs.

DIE HARD

Avec Wolf, on a édité le fichier DIE EXE. Moi, je ne voyais pas grand-chose, mais lui, il a flashé sur la séquence 83 3E 6A 61 14 7E 04, au secteur 44, déplacement 234 Je l'ai vu remplacer tout ça par C7 06 6A 61 1D 00 90, ce qui lui a donné l'invulnérabilité dans le jeu. Mince alors

MENACE

Soyons précis: dans le fichier MENACE EXE, secteur 6, déplacement 080, remplacez 74 par EB. Secteur 7, déplacement 63, remplacez 74 par EB, c'est pareil Vous voici invulnérable, et le mot est faible. Merci Wolf

SHINOBI

Le printemps est dans le pré, cours-y vite, cours-y vite, la séquence FF 06 48 02 est au secteur 6 du fichier A.EXE, en déplacement 9, remplace-la vite par 90 90 90 90, le printemps est dans le pré, cours-y vite, cours-y vite. Merci Wolf, pour ces vies infinies

OUTRUN

Il faut laisser le temps au temps, voici donc le temps infini, toujours par Wolf, dit "Wolf". Editez le fichier OUTEGA.EXE. Au secteur 30, déplacement 208, remplacez 2C 01 EF par 90 90 90 Merci Wolf

XENON2

Voici Wolf et son PCTOOLS magique Pour être invulnérable, éditez le fichier XENON EXE Au secteur 34, déplacement 107, remplacez 29 06 86 91 77 par 90 90 90 90 E9. Au secteur 35, déplacement 297, remplacez FF 0E 99 91 par 90 90 90 90. Tous ces chiffres à saisir, je vous jure, moi qui ai tout fait pour ne pas être caissière Je n'ai rien contre les caissières, hein, mais je suis feignasse au possible Et en plus, comme nana, je ne suis pas super

TIMERACE

Voici les codes des différents niveaux, trouvés par Wolf, toujours, toujours: WALL, EXTF, PTKL, XERV, VHBI, BBRE, CDNO, XUNU, NCFY, GIRO, TKIP, LOPU, BCBC, NXTH, THIL, CHIL, RUHI, KYFT, VONP, XELL, CVTY, FOIL, FUFK, GHOL, LLIP, DRUN, JIGO, VLOH, FRUX, SDON

ARCADE

LE NOUVEAU SPECIALISTE DU LOGICIEL
devenez clients prévilégies apres votre premiere commande

COMMANDEZ PAR TELEPHONE AU : (16.1) 60.07.57.50

ND: (non disponible) D: (disponible, voir liste suivante) (* dans la limite des stocks disponibles)

ARCADE
21 RUE DES COUTURES
77400 SAINT THIBAULT

TITRES	prix: ST/Amiga/PC
NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER (A PARAITRE)	
WIDRETII	ND/ ND/ 299
AMOUR-GEDDON	239/ 239/ ND
BACK TO THE FUTURE 3	239/ 239/ 239
BETRAYAL	D/ D/ 339
BILLY THE KID	239/ 239/ 299
CAPTIVE	D/ D/ 259
DUNDEON MASTER	ND/ ND/ 399
EYE OF THE BEHOLDER	ND/ ND/ 299
F29 RETALIATOR	D/ D/ 295
GAUNTLET 3D	239/ 239/ ND
GOLDEN AXE	D/ D/ 229
GODS	239/ 239/ ND
LEGEND OF BILLY BOULDER	239/ 239/ 299
MIDWINTER 2	299/ 299/ 399
NARC	ND/ ND/ 299
NAVY SEALS	239/ 239/ ND
NINJA	ND/ ND/ 299
SECRET WEAPONS LUFT	ND/ ND/ 299
SPACE QUEST 4	ND/ ND/ 399
SPIRIT OF EXCALIBUR	239/ 239/ ND
SUPER CARS 2	239/ 239/ ND
SWITCHBLADE 2	239/ 239/ ND
THE BLUE MAX	299/ 299/ 325
TORO	239/ 239/ ND
WING COMMANDER	239/ 239/ D
WING COMMANDER MIS 2	ND/ ND/ 149
XOLPACK	259/ D/ D
ZOUT	D/ D/ 299
AUTRES NOUVEAUTES (A PARAITRE)	
ARCHEM	299/ ND/ 399
BARDS TALE 3	ND/ 239/ 299
BATTLE COMMAND	ND/ ND/ 299
BLOODWYCH	ND/ ND/ 299
BRAT	239/ 239/ ND
CARTHAGE	239/ 239/ ND
CHAMPIONS OF KRYNN	299/ 299/ ND
CHAMPIONCON 2	239/ 239/ 299
ELITE +	ND/ ND/ 399
FALCON V 3.0	ND/ ND/ 399
FLIGHT OF INTRUDER	279/ 279/ D

TITRES	prix: ST/Amiga/PC
HALL OF MONTUZEMA	ND/ 239/ ND
HEROES QUEST	239/ 239/ ND
LEMMINGS	199/ D/ 299
LOGICAL	239/ 239/ ND
NAM	299/ 299/ 299
PGA GOLF	ND/ 239/ ND
RAILROAD TYCOON	299/ 299/ ND
REACH FOR SKIES	ND/ ND/ 339
SIMEARTH	ND/ ND/ 399
SKI OR DIE	ND/ 239/ ND
SKULL AND CROSSBONES	239/ 239/ 299
SUPER OFF ROAD	D/ D/ 299
VIZ	199/ 199/ ND
VROOM	239/ 239/ ND
WARLORD	ND/ ND/ 249
WONDERLAND	239/ 239/ ND
LES HITS*	
BETRAYAL	239/ 239/ ND
CHASE STRIKES BACK	249/ 249/ ND
CRIME WAVE	D/ D/ 299
GOLDEN AXE	239/ 239/ ND
F29 RETALIATOR	229/ 229/ ND
F19 STEALTH FIGHTER	265/ 265/ 369
KICK OFF 2 (PC:EGA-VGA)	239/ 219/ 219
KING QUEST 5	ND/ ND/ 379
LEMMINGS	199/ 199/ ND
LORDS OF THE RINGS	ND/ ND/ 299
LOTUS TURBO ESPRIT	239/ 239/ ND
M1 TANK PLATOON	299/ 299/ 359
OPERATION STEALTH(256 C)	
+compact disc	ND/ ND/ 399
RED BARON	ND/ ND/ 369
ROBOCOP 2	239/ 239/ ND
SDI (CHASE HQ)	239/ 239/ ND
SILENT SERVICE 2	ND/ ND/ 359
SPEEDBALL 2	235/ 239/ ND
SUPER MONACO GP	239/ 239/ ND
UMS 2	295/ 295/ 339
ULTIMA V	ND/ 299/ ND
TEAM SUZUKI	239/ 239/ ND
TURRICAN 2	239/ 239/ ND
ZOUT	239/ 239/ ND
LES DISPONIBLES*	
BATTLE OF BRITAIN	279/ 279/ ND
BOMBER	299/ ND/ ND

TITRES	prix: ST/Amiga/PC
BUDOKAN	239/ 239/ 239
CADAVER	299/ 299/ ND
CAPTIVE	249/ 249/ ND
CHIP'S CHALLENGE	239/ 299/ ND
CHUCK YEAGER 2.0	299/ 299/ ND
CORPORATION MODISK	149/ 149/ ND
CRIME WAVE	239/ 239/ 279
DUNGEON MASTER	249/ 249/ ND
ELVIRA	299/ 299/ 339
EMPIRE GALACTIQUE	ND/ 299/ ND
EXPLORA 3	299/ 299/ 299
FLIGHT INTRUDER	ND/ ND/ 299
GAZZA 2	259/ 259/ ND
GENGHIS KHAN	299/ 399/ 395
GRAND PRIX 500CC 2	249/ 249/ ND
GREAT COURTS 2	245/ 195/ ND
HARD DRIVIN 2	239/ 239/ 239
HARPOON	ND/ 299/ ND
INDY 500	ND/ 219/ 239
KICK OFF 2	299/ 219/ 219
KING QUEST 4	ND/ 399/ ND
LE CRIME NE PAIE PAS	299/ 299/ ND
MAUPITI ISLAND	279/ 279/ ND
METAL MASTERS	239/ 239/ ND
MIG FULCRUM 29	299/ 299/ 299
NINJA TURTLES	239/ 239/ 299
OPERATION STEALTH	
+compact disc	299/ 299/ 299
PANZA KICK BOXING	ND/ 299/ ND
POWERMONGER	239/ 239/ ND
PRINCE OF PERSIA	239/ 239/ ND
RICK DANGEROUS 2	239/ 229/ 239
RISE OF ROMAN	ND/ ND/ 399
SAINT DRAGON	239/ 239/ ND
SIMULCRA	239/ ND/ ND
SUPER OFF ROAD	239/ 229/ ND
SWIV	239/ 239/ ND
TEST DRIVE 3	ND/ ND/ 295
THE IMMORTAL (1 MEGA)	239/ 249/ ND
WARLORD	ND/ 299/ 299
WING COMMANDER	ND/ ND/ 299
WING COMMANDER MIS.1	ND/ ND/ 149
WINGS (256 K)	ND/ 279/ ND
WELLTRIS	ND/ 299/ ND
LES PROMOS*	
ANARCHY	69/ ND/ ND
BACK TO THE FUTURE 2	69/ 69/ ND

TITRES	prix: ST/Amiga/PC
BAD BLOOD (5"1/4)	ND/ ND/ 149
BATTLE MASTER	ND/ 149/ ND
BOMBER MODISC	ND/ 69/ ND
DAY OF THUNDER (5"1/4)	69/ 59/ 69
DYNASTY WAR	59/ 59/ ND
DYTER 07	59/ ND/ ND
FIRE AND FORGET 2	ND/ 149/ ND
FLIMBOS QUEST	ND/ 99/ ND
FLOOD	149/ 149/ ND
FOUTAIEN OF DREAMS 5"1/4	ND/ ND/ 149
GEISHA	ND/ 99/ ND
GOLD OF AZTEC	ND/ 79/ ND
HEAVY METAL	ND/ 59/ ND
INTER SOCCER CHAL (5"1/2)	39/ 39/ 99
IMPOSSAMOLLE	ND/ 79/ ND
KLAX	69/ ND/ ND
LEGEND OF FAERGHAIL	ND/ ND/ 149
LEISURE SUIT LARRY 3	149/ ND/ ND
L'ESPION QUI M'AIMAIT	59/ 59/ ND
LOOM	ND/ ND/ 149
MIDWINTER	ND/ 99/ ND
NEUROMANCER (5"1/4)	ND/ ND/ 99
NO-NENT	ND/ 79/ ND
POLICE QUEST 2	ND/ 149/ ND
RESOLUTION 101	ND/ 69/ 69
SHADOW WARRIORS	39/ ND/ ND
SUPREMACY	149/ ND/ ND
TEI BREAK	99/ 39/ ND
TIME MACHINE	ND/ 59/ ND
THUNDERSTRIKE	ND/ 59/ ND
UNREAL	ND/ 179/ ND
VENUS	79/ ND/ ND
COLISSIMO 48H	

BON DE COMMANDE

NOM/ PRENOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL

TELEPHONE

N° CLIENT

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR

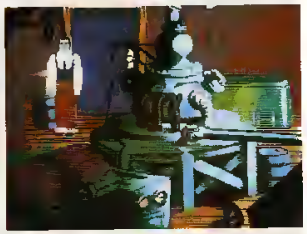
ATARI AMIGA PCcomp

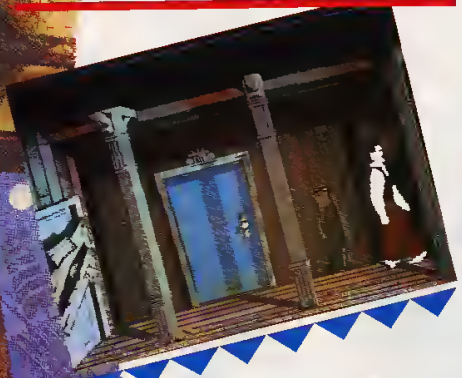
VOTRE MODE DE PAIEMENT
☐ cheque bancaire
☐ ccp
☐ contre remboursement (+24 F)
☐ mandat-lettre

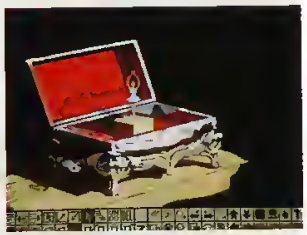
TITRES	PRIX
participation aux frais de port et d'emballage	+ 20 F
total à payer =	

PREVIEWS

CROISIERE POUR UN CADAVRE







Encore une preview de ce prochain jeu d'aventure cinématique que nous prépare Delphine Software. La raison de cette nouvelle preview est simple : le jeu a totalement changé de look et de principe de jeu.

Au niveau du look, tout a commencé par une nouvelle routine de 3D réalisée par Paul Cuisset. Ce dernier, impressionné par les personnages de Prince Of Persia, a programmé une routine permettant de faire varier d'échelle et d'animer de manière très fluide les personnages, à condition qu'ils soient constitués de manière vectorielle. Du coup, tous les personnages de Croisière pour un cadavre ont été refaits. Ils sont donc moins détaillés graphiquement, mais leurs animations sont bien plus fluides, et surtout très nombreuses. Ensuite, il est désormais possible de faire varier la taille du personnage en fonction de sa position dans l'espace ! L'exemple que nous vous proposons montre le personnage principal traverser les deux écrans du ponton du bateau.

PREVIEWS

Evidemment, ces photos ne sont que quelques pauses de l'animation, qui se fait de manière très, très fluide.
Toujours en ce qui concerne les animations, le personnage a désormais une marche très réaliste ou se baisse pour examiner les objets au sol. Lorsqu'il arrive au bar, le barman est en train d'essuyer les verres. Il sert à boire à une cliente, lave un verre, puis cherche une bouteille derrière son comptoir.
Vous l'aurez compris, grâce à ce système, nous aurons désormais bien plus de personnages animés dans les jeux Cinématique, ce qui ne sera pas pour nous déplaire !

Jeu d'aventure
Edité par DELPHINE SOFTWARE
Amiga / ST (mai)

Côté jeu, l'énigme a quelque peu changé, mais il s'agit toujours d'une affaire de meurtre d'un milliardaire sur un paquebot de luxe ! Quant au système de jeu, la grande nouveauté vient du fait qu'il suffit désormais de cliquer sur un objet pour qu'apparaissent tous les verbes s'y appliquant, ce qui est plus souple d'utilisation.
Avec toutes ces améliorations, Delphine devrait faire de Croisière pour un cadavre un jeu d'aventure encore plus réussi que ses deux premiers jeux. C'est tout le mal qu'on leur souhaite !

2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps , Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commerciol Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

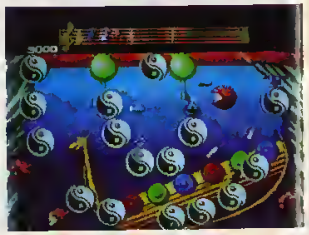
3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

WIZKID

Jeu loufoque
Edité par OCEAN
Amiga (été) / ST (91)

PREVIEWS

Ocean présente ce produit comme la suite de Wizball, un jeu bien sympathique sorti depuis déjà plusieurs années sur Amiga et ST. Si l'on peut noter quelques ressemblances dans le look du personnage principal, il en est tout à fait autrement pour le jeu en lui-même. Je crois cependant pouvoir dire sans trop m'avancer, que Wizkid est le logiciel le plus délirant, le plus drôle, le plus loufoque, en bref le plus original depuis bien longtemps. Vous y dirigez Wizkid à travers douze niveaux. Il doit retrouver Kith et Kin, retenus prisonniers dans le château de Zark, situé quelque part dans un monde assez extraordinaire. En fait de douze niveaux, Wizkid devra visiter plus de 100 tableaux différents, tous plus étranges, mystérieux et colorés les uns que les autres. En général, les premiers tableaux d'un niveau consisteront en une sorte de casse-brique, dans lequel évoluent divers monstres. En sautant sur des briques (de formes très variables) ou en les lâchant les unes sur les autres, celles-ci tomberont en bas de l'écran, vous débarrassant au passage de ces immondes créatures qui vous en veulent à mort. Pas très original jusque-là me direz-vous. Même si je vous dis qu'il y a de très nombreuses astuces, cachées, invisibles ou évidentes, permettant alors d'accéder à de nouveaux tableaux secrets, tous plus dingues les uns que les autres. De temps en temps, en sautant par hasard à un endroit, vous allez découvrir une porte secrète ou encore un bonus que vous n'aviez pas pu voir jusqu'alors. Par moment, pour ne pas dire très souvent, il faut faire preuve d'astuce et de réflexion pour déclencher un mécanisme, ouvrir une porte ou passer au tableau suivant. Ce qui est génial, c'est que d'une partie sur l'autre, vous découvrez de nouvelles ruses, et donc de nouveaux tableaux allant leur tour se révéler passionnants et surprenants. Les graphismes sont parfaits pour ce type de jeu. Avec plein de couleurs flashantes, des décors assez bizarres et surréalistes, des sprites drôles et mignons. On s'amuse en jouant, on joue en s'amusant, c'est assez génial, et cela nous change des jeux violents et sanguinaires.



STRATEGIE... REALISME...

Photos : écran IBM PC

MEGATRAVELLER 1

LA NOUVELLE DIMENSION DU JEU DE RÔLE S.F.

Basé sur le Célèbre Système de Jeu Megatraveller, Conçu par Game Designers Workshop

POSSIBILITES ILLIMITEES...

Le générateur de personnages le plus perfectionné jamais inventé: **5 classes militaires, plus de 70 capacités et aptitudes.**

Contrôlez la progression des personnages dans 5 corps d'armée: Infanterie, Marine de Guerre, Marine Marchande, Légion et Eclaireurs. **72 techniques différentes à maîtriser et à utiliser:** la Médecine, le Pilotage, les Communications, les Armes Laser... la Corruption, la Destruction et les Armes Légères.

CHALLENGE...

Explorez 28 planètes et satellites dans 8 systèmes et découvrez des personnages mystérieux, des énigmes captivantes et des complots dangereux.

"MegaTraveller 1 est simplement un des meilleurs jeux de rôle S.F."

"MegaTraveller 1, un jeu qui ne mérite que des éloges... L'attention accordée aux détails en fait une réussite exceptionnelle."

(Commentaires reçus dans Dragon magazine US et Quest Busters magazine US)

Adaptation Amiga/ST par Steven Green

SO REAL YOU CAN SMELL THE SMOKE

QUAND LA SIMULATION DEPASSE LE REEL...

Programme et Manuel d'Instructions Détaillées en Français

Passez à l'offensive en contrôlant simultanément l'action de 4 unités de chars! Les critiques n'ont pas résisté...

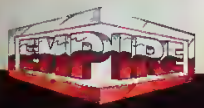
GENERATION 4
A la fois simulation, arcade, stratégie, Team Yankee allie les trois genres avec une jouabilité exceptionnelle. Au niveau des armes, tout est là : obus HE, obus antiblindages, missiles antichars à longue portée, grenades fumigènes, mitrailleuses. Si vous devez acheter un seul soft ce mois-ci et que la stratégie vous botte, ce devrait être celui-ci.

JOYSTICK
Entre wargame et simulation, voilà de quoi tenir un bon bout de temps sans mettre le nez dehors.

TILT
Le stress augmente au fur et à mesure, et on se surprend à s'approcher de l'écran pour mieux guetter un mouvement qui révélerait la présence de l'ennemi! Selon les niveaux, la tactique ennemie est suffisament différente pour en renouveler l'intérêt. Un très bon programme qui séduira les amateurs d'action!

Les programmeurs ont réussi à faire 3 versions, sans que cela ne nuise à aucune des versions. Du beau travail!!!

LOGICIELS DISPONIBLES SUR ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES

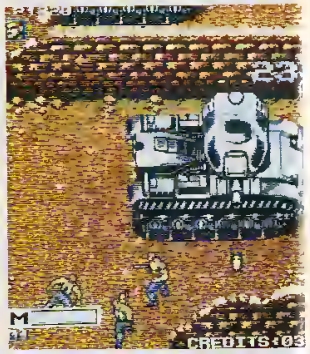


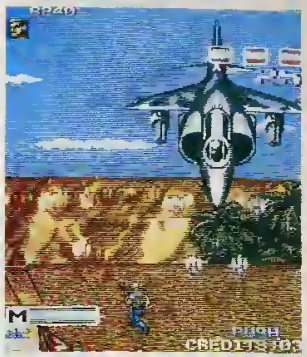
Photos d'écran AMIGA

EMPIRE SOFTWARE DISTRIBUE PAR TITUS SOFTWARE 28ter AVENUE DE VERSAILLES 93220 GAGNY... TEL. (1) 43 32 10 92

MERCS

PREVIEWS





Jeu d'arcade
Edité par US GOLD
Amiga / ST (juin)

Les amateurs de jeux dans le genre de Commando seront comblés par la sortie prochaine de l'adaptation du jeu d'arcade de Capcom : Mercs. Dans ce jeu, jouable seul ou à deux, vous devez comme d'habitude affronter des hordes de soldats ennemis, et si possible les tuer avant qu'ils ne vous éliminent Le but est simple : atteindre la prison où le président des Etats-Unis, tombé dans le jungle pour des raisons inconnues, est emprisonné par la guérilla

Vous devez également progresser à travers chaque niveau, en trouvant les passages à emprunter pour aller toujours plus loin. De temps en temps, bloqué, il vous faudra détruire des bâtiments pour passer ! Pour vous aider, vous disposez d'armes supplémentaires en tout genre : bazooka, lance-missiles, tir double, triple. A certains moments, vous aurez même l'opportunité de conduire une jeep, et si vous jouez à deux, votre coéquipier pourra tirer sur les soldats ennemis.

A chaque niveau, vous devrez au final affronter un engin de guerre très puissant. Hélicoptère au premier niveau, tank gigantesque au second !

C'est l'équipe de Tiertex qui s'est occupée de l'adaptation de ce jeu. Les programmeurs ont choisi de ne pas utiliser l'écran dans sa totalité, mais de réduire ce dernier au format de la machine d'arcade, ce qui explique le côté "vertical" de Mercs Les graphismes sont très proches de la version arcade, et l'adaptation semble de qualité. Espérons que la jouabilité sera aussi au rendez-vous!

Qui Sont-ils?

Où vont-ils?

SHADOW SORCERER

Jeu de stratégie
Edité par SSI.
Amiga / ST / PC (juin)

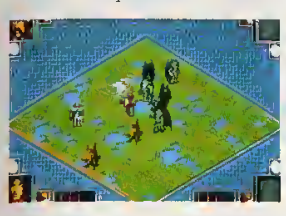
PREVIEWS

Le nouveau produit developpé par la société SSI, est basé (comme très souvent) sur les règles de Donjons et Dragons. Il s'agit d'un jeu de rôles dont le scénario se passe dans le monde de Krynn très bien décrit dans les divers ouvrages consacrés à la quête des Lances Dragon (Dragonlance pour les anglophiles). Le jeu a été développé pour toucher un très large public, contrairement peut-être aux précédents produits SSI du même genre, nécessitant généralement une bonne connaissance du jeu de rôles AD&D. Cette fois-ci, débutants et joueurs confirmés devraient être satisfaits de ce jeu d'aventure interactif.

Le scénario semble assez original. Vous dirigez des aventuriers (Caramon, Tanis, Raistlin ..), mais aussi un groupe de 500 réfugiés fuyant devant les troupes draconnennes. Il vous faut donc diriger, protéger, et trouver de la nourriture pour tout ce monde. Vous allez partir en éclaireur, dans une région inconnue, pour découvrir un lieu suffisamment sûr et agréable pour accueillir ces fuyards. Il va de soi que ce monde n'est pas totalement paisible et qu'il va falloir affronter de nombreux dangers. Qui plus est, vous êtes poursuivis par des troupes draconnennes et un dragon.

Le système de jeu est lui aussi novateur. Vous déplacez un groupe de quatre aventuriers à travers toute une région, les réfugiés suivant tant bien que mal. Si vos aventuriers périssent,

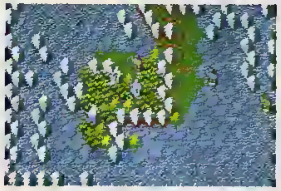
d'autres prennent alors la relève, une quinzaine étant disponibles. Les déplacements se font sur la carte, des détails sur le type de terrain apparaissent au fur et à mesure que vous avancez : plaine, route, collines, forêt, montagne, lac. Si vous cliquez sur le bouton droit



de la souris lors d'une rencontre, ou si vous arrivez devant un lieu particulier, vous passez alors en vue en 3 dimensions isométriques, pour représenter cet endroit. En plus de vos quatre héros, jusqu'à sept ennemis peuvent aussi s'y trouver, ainsi que des décors assez variés. Vous pouvez donc y voir éventuellement les objets s'y trouvant, combattre ou discuter avec certains personnages.

Aux quatre coins de l'écran, les visages de vos aventuriers, ainsi que deux icônes, donnent accès à divers

menus. En cliquant sur un personnage, vous obtenez alors divers renseignements sur ses compétences et vous pouvez définir son attitude lors des combats. Le sac à dos permet de voir les différents objets que ce personnage



possède : potions, parchemins, clefs, anneaux. Si vous cliquez directement sur l'un de vos quatre héros dans la fenêtre du milieu, vous faites là encore apparaître un nouveau menu, sous forme d'icônes. Examiner, parler, lancer un sort, attaquer, utiliser une arme de jet, prendre un objet et se déplacer, sont les options offertes. Vous pouvez en fait déplacer un seul personnage ou tout le groupe, suivant votre choix.

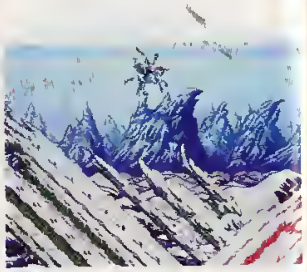
Si les auteurs de ce jeu ont en effet utilisé un système convivial et accessible à tous, le jeu semble pour l'instant assez difficile pour ce qui est des combats. De même, la carte sur laquelle semble se passer l'aventure paraît pour l'instant un peu limitée, même si de nombreux lieux spéciaux vous donneront l'occasion

d'explorer des bâtiments et des grottes. Sinon, les décors et les créatures rencontrées sont assez variés, le tout avec des graphismes sympathiques. Ce nouveau système de jeu fait primer le côté arcade-aventure sur le côté jeu de rôles à proprement parler.

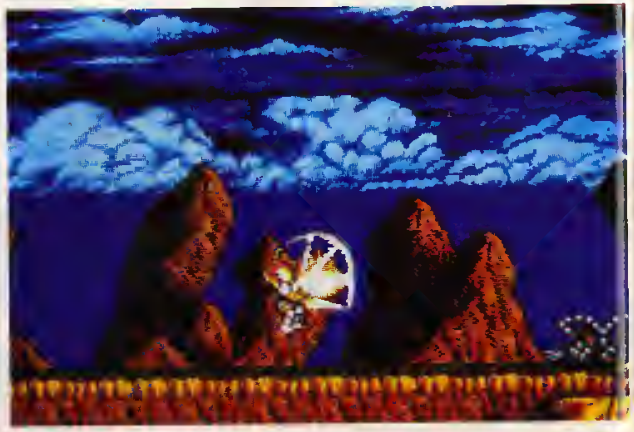
Le tout maintenant est d'attendre une version plus avancée, pour savoir si la jouabilité est bonne, le scénario intéressant et le système de jeu totalement au point.

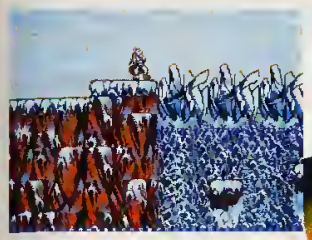
PEGASUS

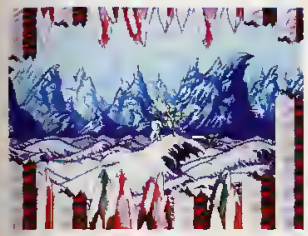
Dans la première moitié du jeu, vous chevauchez Pégase, le cheval volant, et affrontez des hordes de monstres, comme dans tout bon shoot'em'up qui se respecte. Ce qui change avec Pegasus, c'est que les décors sont vraiment très beaux, animés, et que le jeu possède un scrolling différentiel particulièrement propre.



Après sa période course automobile ou moto, Gremlin recommence à faire des jeux d'action. Après Switchblade 2, en test dans ce numéro, nous aurons droit à ce shoot'em'up sublime et comportant plusieurs niveaux.







Jeu d'arcade
Edité par GREMLIN
Amiga / ST (mai)

La seconde moitié du jeu est dans le genre Shadow Of The Beast 2, puisque votre personnage quitte sa monture et doit alors arpenter les tableaux, et progresser de niveau en niveau.
Particulièrement bien réalisé, superbe et visiblement très jouable, Pegasus devrait ravir les amateurs de jeux du genre.

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Pirouette
et 4, passage de la Reale
Niveau -2
Metro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

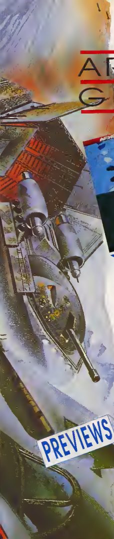
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs
(Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Metro George V
Tel. 42 56 04 13

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
NOUVEAU

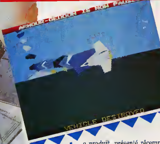
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tel. 34 65 32 91
et 39 46 89 88
NOUVEAU

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

MICROMANIA



ARMOUR-GEDDON

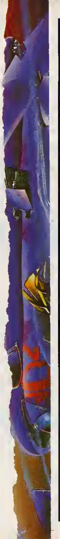


Le produit, présenté récemment par Psygnosis, nous avait particulièrement impressionné lors de la précédente preview (n° 28 de Gen 4) La toute nouvelle version que nous venons de recevoir ne fait que nous conforter dans notre opinion, même s'il va falloir attendre la version finale pour vous donner un avis définitif. Armour-Geddon est à la fois un jeu de stratégie et un jeu de simulation. Votre but est la destruction d'une arme redoutable, un canon gigantesque à même d'annihiler toute vie sur une planète. Pour mener à bien votre mission, vous allez donc commander les forces envoyées sur place. Il faut tout d'abord faire preuve de stratégie, pour attaquer et s'emparer des usines dédiées à la fabrication de machines. Là vos savants peuvent travailler efficacement et créer de nouveaux vaisseaux, de nouvelles armes et de nouveaux équipements. Lorsque vous aurez construit suffisamment de ressources, vous pourrez diriger ainsi en simultané, 6 véhicules différents parmi lesquels vous avez : un hovercraft, un tank lourd, un blindé léger, un chasseur, un bombardier et un hélicoptère. Ensuite, suivant vos objectifs et leurs défenses, il faut donc faire le bon choix et envoyer des véhicules appropriés. De même, les armes disponibles et les équipements sont construits dans diverses usines, et donc accessibles en nombre limité. Il y a des lasers, des rockets, des missiles, divers types de bombes (à neutrons, à retardement, classique) mais aussi une interface de vision nocturne, un module de téléportation, des réservoirs supplémentaires de carburant, des écrans protecteurs, des brouilleurs radars. Suivant les véhicules, certains de ses équipements sont bien sûr interdits.

Pour dirigez vos véhicules, vous pouvez utiliser au choix le joystick ou la souris, mais le clavier reste indispensable pour utiliser certaines options et surtout passer d'un véhicule à un autre (touche de fonction de F1 à F6) très rapidement. Tout comme dans Carrier Command, l'intérêt principal du jeu réside dans la possibilité d'utiliser plusieurs types de véhicules, et surtout dans la nécessité de bien coordonner vos troupes. La grosse surprise dans Armour-Geddon vient de la maniabilité propre à chacune de vos machines. La différence ne réside pas uniquement dans le fait que le chasseur est plus rapide que le bombardier par exemple. De nombreux autres éléments entrent en jeu. L'inertie, le coefficient de virage, le poids, la sensibilité, le temps de réaction, le coefficient de décélération. . Il vaux mieux s'entraîner avec chacun des appareils et bien les maîtriser avant de passer aux choses sérieuses. Le plus dur dans le jeu consiste en fait à s'adapter rapidement au changement de véhicule durant une partie. Si vous passez d'un tank léger à l'hélicoptère, vous êtes pendant quelques secondes complètement désorienté, le temps de vous souvenir des limitations ou des possibilités de votre nouvel appareil. Le réalisme de ces différentes simulations est époustouflant même si pour l'instant il rend le jeu plutôt difficile.

Pour ce qui est de la réalisation, il me suffirait de dire que c'est un produit Psygnosis. La présentation du jeu est encore une fois assez impressionnante. Les bruitages durant le jeu sont eux tout à fait géniaux et différents d'un véhicule à un autre. L'animation est très belle, fluide, réaliste et rapide, même quand plusieurs vaisseaux se trouvent en même temps à l'écran. Le joueur peut bien sûr accéder à une vue par satellite et à deux vues extérieures, qu'il peut paramétrer comme bon lui semble (rotation horizontale et verticale, zoom). Pour ce qui est enfin de la date de sortie, nous pouvons espérer voir une version définitive de ce jeu au mois de juin si tout va bien. Un jeu qui s'annonce prometteur

Jeu de simulation
Edité par PSYGNOSIS
Amiga / PC / ST (mai)



20th CENTURY SOFT

VOTRE JEU 48 H CHRONO EN ☎ AU 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO SWIV TERRICAN 2 BRAT LEMMINGS

ATARI

PROMO

PASSING SHOT	69
XENON 2	99
INTERPHASE 3D	99
INDIANA AVENTURE	149
DRAGON SPIRIT	99
RICK DANGEROUS	99
STRIDER	99

MONSTER PACK (SHADOW OF THE BEAST, NITRO, INFESTATION)	249
POWER UP (CHASE HQ, X OUT, ALTERED BEAST, RAINBOW ISLAND, TURRICAN)	249
NRJ 2 (LIGHT CORRIDOR, SHUFFLEPUCK CAFE, CRAZY CARS 2, MYSTICAL, PINBALL)	259
THE RAIDERS (TARGHAN, COLORADO, STARBLADE, FETICHE MAYA)	249
TRIAD 3 (SPEEDBALL, BLOOD MONEY, ROCKET RANGERS)	199
POWER PACK (LOMBARD RALLY, FLOODWYCH, XENON 2, TV SPORT FOOTBALL)	269
FISTS OF FURY (DOUBLE DRAGON 2, SHINOBI, NINJA WARRIOR, DYNAMITE)	259
INDIANA 3 AVENTURE VF + ZAC MC KRAKEN VF	289
FALCON + MISSION 1	289
POPULOUS + SIM CITY	289
10 MEGA HITS VOL 2	345
CHALLENGER	289
DECLIC	269
FULL BLAST	289
HOLLYWOOD COLLECTION	239
LES ASTUCIEUX	289
LES BATTANTS	289
MIND GAMES	289
N R J	269
LES JUSTICIERS N° 2	239
PACK SIERRA	349
THE WINNING TEAM	289

4 D SPORT BOXING	259	LOOM VF	280
4 D SPORT DRIVING	259	LOTUS TURBO ESPRIT	220
AMOUR GEDDON	239	M1 TANK PLATOON VF	245
AWESOME	230	MANIAC MANSION VF	280
B A T	289	MAUPITI ISLAND	239
BATTLE COMMAND	239	MERCHANT COLONY	289
BATTLE OF BRITAIN	280	METAL MUTANT	239
BETRAYAL	239	MIDWINTER	239
BLITZKRIEG 1942	289	MIDWINTER 2	289
BOMBER MISSION	195	MIG 29 FULCRUM	289
BRAT	239	MURDER VF	235
CADAVER	230	MURDERS IN SPACE	239
CAPTIVE	235	NAM	289
CAR VUP	235	NARC	239
CHAMPION OF RAJ	239	NAVY SEALS	239
CHESS CHAMPION 2175	289	OPERATION STEALTH	259
CHUCK ROCK	245	PANG	239
COHORT FIGHT ROME	289	POPULOUS	199
CRIME WAVE	289	POWERMONGER	239
CRYSTALS OF ARBOREA	239	PREDATOR 2	239
CURSE OF AZURE BOND	289	PRINCE OF PERSIA	239
DAMES SIMULATOR	259	RAILROAD TYCOON	289
DAS BOOT	280	RED STORM RISING	285
DELUXE PAINT VF	490	RESOLUTION 101	239
DUNGEON MASTER VF	259	RICK DANGEROUS 2	235
ESCAPE FROM COLDITZ	239	SECRET MONKEY ISLA VF	289
EXPLORA 3	289	SECRET WEAPON LUFTWA	289
ELVIRA VF	259	SIM CITY TERRAIN	199
F 19 STEALTH FIGHTER	255	SLIDERS	239
F 29 RETALIATOR	220	SPEEDBALL 2	235
FALCON VF	289	SPINDIZZY WORLD	249
FALCON MISSION 1 ou 2	195	SUPERCARS 2	239
FINAL CONFLICT	289	SUPER MONACO GP	233
FINAL WHISTLE (KICK OFF)	139	SUPREMACY	289
FLIGHT OF THE INTRUDER	235	SWAP	239
GETTYSBURG	289	SWITCHBLADE 2	239
GODS	239	SWIV	239
GRAND PRIX 500CC 2	239	THE IMMORTAL	239
GREAT COURTS 2 VF	245	TEAM SUZUKI	239
HARD DRIVIN 2	239	TEST DRIVE 2	239
ICE HOCKEY	289	THE BLUE MAX	289
INTER SOCCER CHALLEN	235	THE ULTIMATE RIDE	239
JAMES POND	245	TOKI	239
JUPITER'S MASTERDRIVE	245	TOTAL RECALL	199
KICK OFF 2 + SCENARIO	220	TOURNAMENT GOLF	245
KILLING CLOUD	239	TURRICAN 2	239
KILLING GAME SHOW	249	TV SPORTS BASKETBALL	289
LEISURE SUIT LARRY 3	369	U M S II VF	285
LEMMINGS	199	VROOM	289
LES VOYAGEURS DU TEMP	245	WRATH OF THE DEMON	299

PC COMPATIBLES

PROMO

BUDOKAN	199
FERRARI F1	99
INDIANAPOLIS 500	199
AUSTERLITZ 5p 1/4	149
WATERLOO	149
SIM CITY+ POPULOUS	289
CARTE AD-LIB	1150F
SOUND BLASTER	1490F

ALBUM EPYX 2	239
10 MEGA HITS VOL 2	345
CHALLENGERS	289
DECLIC	299
EPYX SPORTING GOLD	289
FULL BLAST	299
LES BATTANTS	289
MASTER COLLECTION	289
NRJ 2	289
POWER PACK	320

4 D SPORT DRIVING	289	SAVAGE EMPIRE	289
BAT	289	SECRET MONKEY ISLA VF	259
BATTLE OF BRITAIN	285	SECRET WEAPON LUFTWA	289
CENTURION	239	SILENT SERVICE 2	389
COUNTDOWN	289	SPACE QUEST 4	390
DEATH KNIGHTS KRYNN	289	SIM CITY ARCHITEC 1 ou 2	199
ELVIRA VF	349	SIM EARTH VF	349
EYE OF THE BEHOLDER	289	TEST DRIVE 3	239
FLIGHT SIMULATOR IV	405	THE BLUE MAX	380
FLIGHT SIMUL DESIGN	345	TV SPORT BASKETBALL	335
FLIGHT SIMUL ATP	389	U M S 2 VF	335
GENGHIS KHAN	385	WING COMMANDER	299
GRAND PRIX 500CC 2	239	WOLFPACK	289
KICK OFF 2	235		
KING'S QUEST 5	385		
KNIGHT OF THE SKY	385		
LHX ATTACK CHOPPER	389		
LEISURE SUIT LARRY 3 VF	390		
LIFE & DEATH 2	289		
LINKS	435		
LORD OF THE RING	289		
MIG 29 FULCRUM	389		
MOON BASE	389		
NAM	335		
RAILROAD TYCOON	289		
RED BARON	435		
RICK DANGEROUS 2	239		
RISE OF THE DRAGON	435		

PROMO
DISQUETTES 3"1/2 DF DD
4.50 F par 100
5.50 F pièce par 50
6.40 F pièce par 10

AMIGA

PROMO

GRAVITY	99
INTERPHASE 3D	99
SIM CITY + POPULOUS	259
FALCON + MISSION1	259
EXTENSION 512 K +HORLOGE	450

10 MEGA HITS VOL 2	345
CHALLENGER	289
DECLIC	289
MONSTER PACK	249
FULL BLAST	289
POWER UP	249
FISTS OF FURY	259
POWER PACK	259
THE RAIDERS	249
NRJ	259
NRJ 2	289

AMOUR GEDDON	239	KICK OFF 2 + SCENARY	220
BAT	289	LEMMINGS	235
BATTLE COMMAND	239	LOTUS TURBO ESPRIT	220
BETRAYAL	239	M1 TANK PLATOON	280
BRAT	289	MAUPITI ISLAND	239
CADAVER	239	MIG 29 FULCRUM	289
CAPTIVE	239	NAM	289
CARTHAGE	239	OPERATION STEALTH	259
CHAOS STRIKE BACK	235	POWERMONGER	239
CHUCK ROCK	239	QUEST FOR GLORY 2	385
DAS BOOT	289	RAILROAD TYCOON	289
DUNGEON MASTER VF	289	RICK DANGEROUS 2	235
ELVIRA VF	259	SECRET MONKEY ISLA VF	289
ESCAPE FROM COLDITZ	239	SECRET WEAPON LUFTA	289
F 15 STRIKE EAGLE 2	289	SPEEDBALL 2	239
F 19 STEALTH FIGHTER	289	SWIV	239
F 29 RETALIATOR	235	TEAM SUZUKI	239
FALCON MISSION 1 ou 2	199	THE BLUE MAX	289
FINAL WHISTLE	139	TOKI	239
FLIGHT OF THE INTRUDER	289	TURRICAN 2	239
GENGHIS KHAN	299	TV SPORTS BASKETBALL	245
GODS	239	UNREAL	289
GREAT COURTS 2	245	VROOM	239
HARPOON	289	WOLFPACK	285
INDIANAPOLIS 500	220	WRATH OF THE DEMON	299

A RETOURNER A (OU RECOPIER) CENTURY SOFT B.P. 454 03004 MOULINS CEDEX

☎ 70.46.20.48

NOM : ADRESSE

CONTRE REMBOURSEMENT + 25 F

CHEQUE CARTE BLEUE

VILLE CODE POSTAL N° CB

TYPE D'ORDINATEUR TELEPHONE DATE D'EXPIRATION

TITRES PRIX

FRAIS D'EXPEDITION
NORMAL 15 F
COLISSIMO 25 F
Livraison garantie sous 48 H
PORT 50 DISCS 30 F
100 DISCS 50 F

FRAIS DE PORT TOTAL SIGNATURE

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

COLORS

PREVIEWS

Jeu de réflexion
Edité par INFOGRAMES
Amiga, PC, ST (mono)

Dans la lignée des casse-tête arcade, Colors fait une entrée remarquée ! Le jeu peut se jouer seul contre l'ordinateur ou à deux joueurs, et le but est de conquérir un maximum de terrain.
L'aire de jeu est constituée d'une multitude de petit losanges multicolores et chacun des joueurs doit, en choisissant une couleur, progresser vers l'avant. Explication, chaque joueur démarre d'un coin de l'écran à partir d'un losange et d'une couleur. Pour étendre son territoire, il existe une seule méthode, choisir de recolorer son camp avec une couleur adjacente à celui-ci. De cette façon, la surface s'étend à chaque coup, chacun d'entre eux n'étant limité en temps. Le gagnant étant le joueur ayant coloré la plus grande surface de l'écran, à la manière d'un Qix

Au niveau des options, il est possible de jouer en mode "challenge" (tableaux de difficulté croissante), choix du timing, choix de la taille des losanges (plus ils sont petits et plus le jeu est difficile) et de leur densité. En plus de tout cela, il existe un mode "Frontier", interdisant certaines zones de l'écran au joueur. Pratiquement terminé, le jeu peut se jouer à la souris, au clavier ou au joystick. Test normalement la mois prochain !

70 Foire Internationale BORDEAUX

MICRO VIDEO

La puissance d'une chaîne, la compétence d'un spécialiste.

EXCEPTIONNEL DU 1er AU 15 MAI 1991

70 Foire Internationale BORDEAUX

Valable **uniquement** dans le magasin de **BORDEAUX**, ou par correpondance.

Tout ce qui vous intéresse est ici ...

GAMEBOY
Pack jeux :
" Strider + Mickey Mouse + Shadow Dancer + DJ Boy
990 F. "

SUPER FAMICOM
Pack jeux :
" Bombuzal + Big Run + Hole in One "
1.390 F.

ATARI 520 STE à 1 Mo + 20 jeux : **3.190 F.**
ATARI 1040 STE à 4 Mo + St Bag + " Tortues Ninjo " : **4.290 F.**
ATARI 1040 STE à 2 Mo + ST Bag : **3.990 F.**
AMIGA School Pack : **3.290 F.**
Moniteur Commodore 1083S stéréo : **1.790 F.**
Console SEGA MEGADRIVE + 1 jeu : **990 F.**
Console SUPER FAMICOM + 1 jeu : **2.690 F.**
Console NEO GEO + 1 jeu : **3.690 F.**

PACK 10 JEUX :

ATARI STF/STE
International 3D tennis, Space Harrier II, Theme Park, Starflight, Pacmania, 7 Gates of Jambala, Bumpy, BSS JAne Seymour, Berlin Est VS West, Scramble Spirit
650 F.

AMIGA :
Ivanhé, Dynasty War, Anarchy, Skidz, Explora I & II, Knight of Krystallion, Crack down, Driving Force, Rainbow Island
650 F.

ATARI STF :
Rodeo Games, Bard's Tale, Vindicators, Bombuzal, Phobia, Voyageur, R Type, IK+, Bio Challenge, Progectyle, CADFAU
490 F.

Ces promotions ne sont pas cumulables, et dans la limite des stocks disponibles.

Pour Commander, envoyez le bon ci-dessous à MICRO VIDEO BORDEAUX VPC 3, Crs Alsace Lorraine.

☐ AMIGA ☐ ATARI ST/STE ☐ MEGADRIVE ☐ GAMEBOY ☐ LYNX

Frais d'envoi : 1 à 3 logiciels = 25F / 5 à 9 = 50F / 10 = 60F / Consoles = 130F
Machines = 150F / Catalogue jeux seul = 2 timbres à 2,30 F

NOM ..... PRENOM .....
Adresse .....
Code Postal ..... VILLE .....

Désignation	Qté	Prix Unitaire	Prix Total
☐ CHEQUE ou ☐ MANDAT CARTE		TOTAL :	

MICRO VIDEO
BORDEAUX et CORRESPONDANCE
3, Cours Alsace et Lorraine 33000 BORDEAUX
☎ 56.44.47.70 ☎ 56.79.34.89
PARIS : 8, rue de Valenciennes 75010 ☎ (1) 40 37 92 75
DAX : 56, Avenue Victor Hugo 40100 ☎ 58 74 18 63
LYON : 11 12, Crs A. Briand 69300 CALUIRE ☎ 72 27 14 74
NANTES : 6, rue Mazagran 44000 NANTES ☎ 40 69 15 92
PERPIGNAN : 8, Av. de Gdle Bretagne 66000 ☎ 68 34 24 40
TOURS : 81, rue Michelet 37000 TOURS ☎ 47 05 78 50
BELGIQUE :
BRUXELLES : 1, rue Dors 1050 BRUXELLES ☎ 02/6489 074
DINANT : 21, Place Communale 5198 ANHEE ☎ 082/611 451

OUTZONE

Jeu d'arcade
Edité par LANKHOR
Amiga, ST (mai)

Nous vous l'annoncions le mois dernier, la société Lankhor se rappelle à notre bon souvenir avec, non pas le très attendu Vroom (plus de précisions normalement le mois prochain), mais un logiciel hybride, une sorte de casse-tête arcade, alliant le shoot'em up et la réflexion.

Le but du jeu est assez simple, retrouver les vaisseaux égarés dans une zone hostile et les mener vers la liberté tout au long de 28 missions. Si le but est simple, sachez que le principe du jeu est tout autre. Première difficulté, le vaisseau en détresse n'a aucune autonomie si ce n'est continuer sur sa trajectoire, et c'est à vous de le dirigez vers la sortie. Pour cela vous devez constamment le surveiller, dégager sa route (en détruisant les ennemis) et le faire slalomer entre les éléments du décor. Voilà pour votre rôle de tuteur. A noter que les ennemis ne s'attaqueront pas délibérément à ce vaisseau.

En ce qui concerne l'adversaire, le but est bien sûr de l'anéantir, et l'on retrouve les traditionnels bonus d'un shoot'em up. Mais à la différence près qu'ils ne se ramassent pas sous forme de capsules à la suite de la destruction d'un ennemi. En effet, dans chaque niveau (7 au total de vingt écrans chacun), des blocs contenant une lettre sont présents, chacune de ces lettres correspondant à un symbole. Seulement voilà, pour obtenir un des bonus, il ne suffit pas de détruire un bloc (en le touchant avec le nez de votre appareil), mais les deux portant la même lettre. Car chaque lettre est présente sur deux blocs, souvent assez distants l'un de l'autre. Cela vous oblige à manoeuvrer de gauche à droite de l'écran pour reconstituer les paires. Le "E" vous redonnera de l'énergie, le "S" stoppera le vaisseau en détresse pendant 20 secondes, le "W" vous octroiera une arme différente..
Mais ces blocs sont également présents durant tout le niveau, marqués cette fois d'un symbole géométrique. Ne contenant aucun bonus, il faut toutefois les détruire pour vous frayer un passage vers la sortie. Attention, dans certains niveaux, des blocs sont mobiles : la tactique consiste donc à toucher en premier le bloc immobile correspondant au symbole, pour ensuite toucher le bloc mobile. C'est le seul moyen de les éliminer ! A noter que certains blocs sont indestructibles.

Dernières précisions, sachez que le jeu comporte sept types d'armes différentes, un scrolling différentiel, des effets visuels, et tourne en 50 images seconde même sur ST.

PREVIEWS

OUTZONE

Jeu d'arcade
Edité par LANKHOR
Amiga, ST (mai)

Nous vous l'annoncions le mois dernier, la société Lankhor se rappelle à notre bon souvenir avec, non pas le très attendu Vroom (plus de précisions normalement le mois prochain), mais un logiciel hybride, une sorte de casse-tête arcade, alliant le shoot'em up et la réflexion.

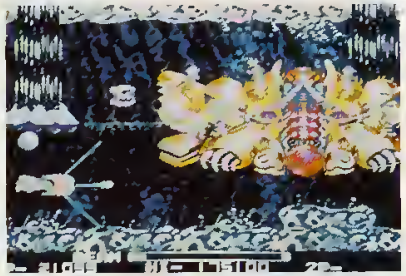
Le but du jeu est assez simple, retrouver les vaisseaux égarés dans une zone hostile et les mener vers la liberté tout au long de 28 missions. Si le but est simple, sachez que le principe du jeu est tout autre. Première difficulté, le vaisseau en détresse n'a aucune autonomie si ce n'est continuer sur sa trajectoire, et c'est à vous de le dirigez vers la sortie. Pour cela vous devez constamment le surveiller, dégager sa route (en détruisant les ennemis) et le faire slalomer entre les éléments du décor. Voilà pour votre rôle de tuteur. A noter que les ennemis ne s'attaqueront pas délibérément à ce vaisseau.

En ce qui concerne l'adversaire le but est bien sûr de l'anéantir, et l'on retrouve les traditionnels bonus d'un shoot'em up. Mais à la différence près qu'ils ne se ramassent pas sous forme de capsules à la suite de la destruction d'un ennemi. En effet, dans chaque niveau (7 au total de vingt écrans chacun), des blocs contenant une lettre sont présents, chacune de ces lettres correspondant à un symbole. Seulement voilà, pour obtenir un des bonus, il ne suffit pas de détruire un bloc (en le touchant avec le nez de votre appareil), mais les deux portant la même lettre. Car chaque lettre est présente sur deux blocs, souvent assez distants l'un de l'autre. Cela vous oblige à manoeuvrer de gauche à droite de l'écran pour reconstituer les paires. Le "E" vous redonnera de l'énergie, le "S" stoppera le vaisseau en détresse pendant 20 secondes, le "W" vous octroiera une arme différente...
Mais ces blocs sont également présents durant tout le niveau, marqués cette fois d'un symbole géométrique. Ne contenant aucun bonus, il faut toutefois les détruire pour vous frayer un passage vers la sortie. Attention, dans certains niveaux, des blocs sont mobiles : la tactique consiste donc à toucher en premier le bloc immobile correspondant au symbole, pour ensuite toucher le bloc mobile. C'est le seul moyen de les éliminer ! A noter que certains blocs sont indestructibles.

Dernières précisions, sachez que le jeu comporte sept types d'armes différentes, un scrolling différentiel, des effets visuels, et tourne en 50 images seconde même sur ST.

PREVIEWS

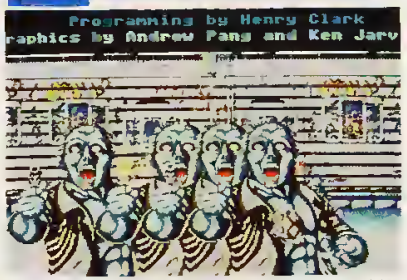
ment des vaisseaux ou des êtres assez imposants. En fin de niveau, vous devrez même tuer un monstre des plus répugnants souvent armé de manière surprenante !



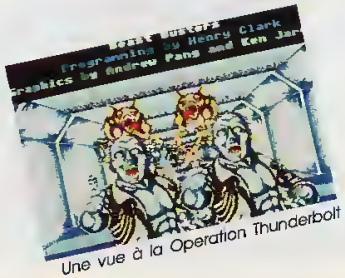
Un des monstres énormes du second niveau!

Graphiquement très proche du premier R-Type, cette seconde partie comporte des fonds d'écrans plus variés, comme au second niveau, très inspiré d'Alien. Au final, on retrouve le scrolling différentiel, la variété des vaisseaux ennemis, et le challenge que représente les monstres de fin de niveaux qui avaient fait le succès du premier épisode.

BEAST BUSTERS



Le métro est toujours plein de zombis



Une vue à la Operation Thunderbolt

Devant également sortir en juillet sur Amiga et ST, Beast Busters est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom. Bien moins avancé que les autres projets, disons juste que Beast Busters est un remake d'Operation Wolf, où deux joueurs peuvent participer en même temps, mais dans un monde très gore et plein de monstres répugnants. Un croisement d'Aliens et du Jour des morts vivants !

DEUTEROS

Si vous aimez les jeux de stratégie originaux, vous aviez certainement craqué sur Millenium 2.2 lors de sa sortie. Ce jeu vous permettait, à partir d'une colonie lunaire, de rendre à nouveau la Terre vivable, après qu'une météorite l'ait frappée tuant la quasi-totalité des humains. Deuteros en est la suite, et le but est toujours d'inventer de nouveaux engins, de trouver les matières premières pour les construire enfin, et les utiliser pour progresser !

La partie avant d'un de vos vaisseaux

Une vue de votre base

100 ans après, les colons sont retournés sur Terre afin de tout reconstruire, et ont ainsi laissé leurs bases abandonnées... mais pas pour tout le monde. Les Méthanoïdes, des êtres mutants que vous aviez créés dans Millenium 2.2, envahissent les planètes que vous avez libérées, utilisant les installations

BOOLY

Jeu de réflexion
Edité par LORICIEL
Amiga, PC, ST (mai)

Annoncé le mois dernier, Booly a bien avancé ! Je vous rappelle qu'il s'agit d'un 'puzzle game', c'est-à-dire un casse-tête arcade, dans lequel le but est d'obtenir une couleur uniforme pour tous les éléments de l'écran, chacun d'entre eux fonctionnant suivant un code binaire (ouvert-fermé). En effet chaque pièce ou presque, à loisir des cases, des feux tricolores, des interrupteurs..., est reliée aux autres par le biais de liaisons bivalentes. Et chaque fois que le joueur actionne une pièce, les pièces avoisinantes bougent également. Si par exemple, vous actionnez une dalle de couleur grise pour la colorer en bleu, les dalles adjacentes se verront modifier pour, soit effectuer la même opération soit passer du bleu au gris. Ces liaisons autorisent donc le passage du message dans les deux sens. Toute la tactique consiste à isoler la suite des dalles à manipuler. Certaines d'entre elles cachent des bonus sous formes de points ou de temps supplémentaires.

Pour vous aider, il est possible de connaître toutes les liaisons en appuyant sur le bouton droit de la souris, mais en utilisant cette possibilité vous entamer votre capital-temps. En effet, chaque niveau doit être effectué en un temps limité, chaque niveau comportant trois tableaux. A noter également un stage de bonus entre chaque niveau et un système de code pour éviter de reprendre la partie au début. Durant cette phase de jeu, précisons qu'il est impossible de voir les liaisons entre les dalles. Dernière précision, le jeu final pourrait comporter plus de mille tableaux.

PREVIEWS

GUARDIANS

Jeu de réflexion
Edité par LORICIEL
Amiga, PC, ST (mai)

Nous en savons maintenant un peu plus sur Guardians, le second puzzle game de Loriciel. Le but est donc d'empêcher une à trois triffids (des boules en fait) de sortir d'une sorte de cube. Pour cela il faut impérativement murer le premier plan du jeu refermant ainsi intégralement ou presque le cube.

Pour ériger le mur, il faut utiliser les briques provenant aléatoirement du réservoir, lesquelles comportent une couleur. A l'aide de la souris, il suffit ensuite de les placer sur l'écran. Mais les agencer de la sorte ne vous avancera pas à grand-chose. En effet, si une triffid vient percuter la brique, elle la détruira. La tactique consiste donc à rassembler plusieurs briques de même couleur pour obtenir un morceau de mur. Sachez que ces morceaux ne peuvent s'obtenir qu'après avoir formé des blocs de quatre, six ou neuf briques de même couleur. Attention certaines formes sont toutefois interdites, comme le "1" avec quatre pièces par exemple.

Dans les niveaux supérieurs certains obstacles apparaissent à l'écran comme des briques indestructibles et non intégrables dans une construction de briques. Sur le plan des options, Guardians est assez simple, si ce n'est le choix d'une famille (de Guardians bien sûr) au départ caractérisant la difficulté du jeu. Sinon, classiquement, on retrouve toutes sortes de bonus, certains recelant parfois un malus.

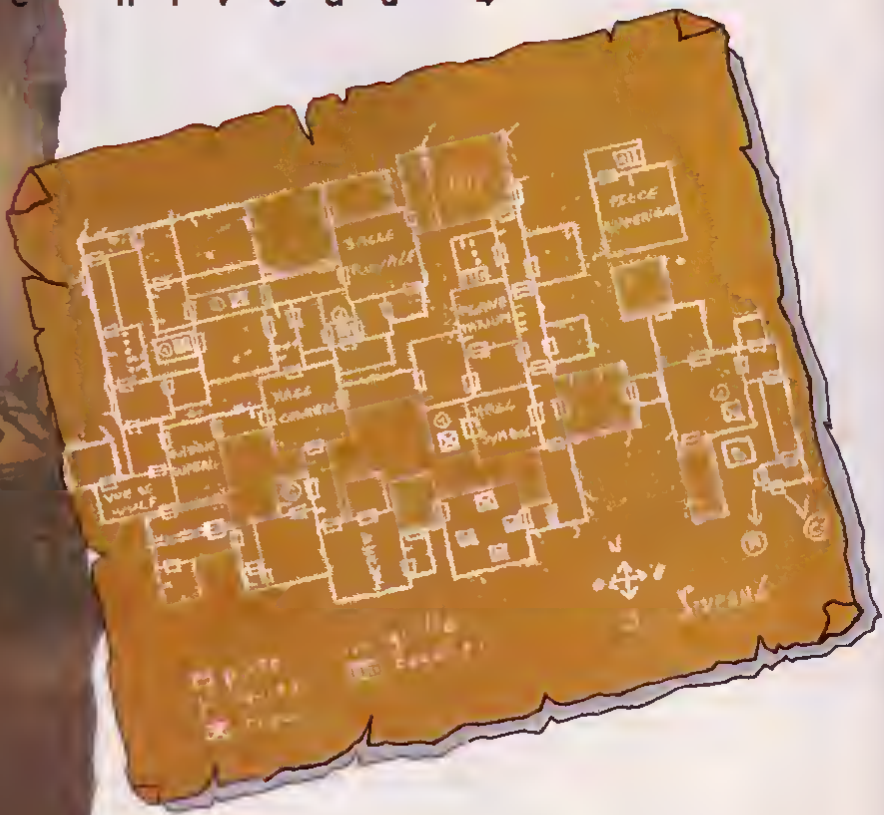
La réalisation semble satisfaisante avec de bons graphismes (attention, la version présentée n'est pas définitive) et des bruitages qui devraient tenir un rôle primordial dans le jeu. Test le mois prochain.

CADAVER

le niveau 4

LES PREMIERES SALLES

Ouvrez le coffre. Prenez la POTION DE SAUT DE GEANT et le PARCHEMIN DE LECTURE DE LA MAGIE. Dans cette pièce, quatre dalles mobiles forment un carré. Marchez dessus, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, un SORT D'OUVERTURE DE PORTE apparaît. Prenez-le et utilisez-le sur la porte ouest. O dans le Passage des Rois. Utilisez le SORT D'OUVERTURE DE PORTE sur celle du mur ouest. O dans la Salle Royale. Ouvrez le coffre. Prenez le SORT DE RAPIDITE ->S dans la Pièce Réserve. Ouvrez le coffre. Prenez le POULET, les deux URNES, la CLEF EN FER. ->N ->O. Utilisez la CLEF EN FER dans la serrure. ->N dans la Chambre à Coucher Royale.



Fouillez l'oreiller et prenez le COFFRET DE PINVAR. Appuyez sur le levier pour ouvrir la porte ouest. ->O dans la Chambre à Coucher de la Reine. Fouillez le premier arbuste et prenez la CLEF 1 qui y est accrochée. Regardez derrière la tapisserie et appuyez sur le bouton (il ouvre un passage secret dans la Pièce Réserve). Ouvrez le coffre avec la CLEF 1 et prenez les deux BOUTEILLES DE VIN et le SORT D'OUVERTURE DE COFFRE. ->E. Pour ce qui est de la porte Est, il faut revenir plus tard.

LE TOMBEAU DU ROI

->S. ->E. ->S ->O dans la Réserve Secrète. Prenez le CRANE DE BELIER, l'URNE avec une oreille dedans, les LARMES HUMAINES, le FROMAGE. Ouvrez le coffre. Prenez les 4 BOMBES. Utilisez une bombe sur le mur ouest, un passage est révélé. ->E. ->N. ->O. ->O. Buvez les POTIONS DE RAPIDITE et de SAUT DE GEANT. Sautez par-dessus le piège. Utilisez le SORT D'OUVERTURE DE PORTE sur la porte à l'ouest. ->O. Fouillez sous l'oreiller. Prenez les SHURIKENS. Au dessus du lit, un coffre renferme la CLEF 2. ->N dans le Poste de Garde. Utilisez les LARMES HUMAINES sur la CLEF EMPOISONNEE sur le sol. Prenez la CLEF 3. Ouvrez le coffre avec. Prenez la POTION PINVAR et le LIVRE DE PRIERES. ->S. ->E. ->E. ->N. Utilisez la CLEF 2 pour ouvrir la porte Est. ->E. Déposez le CRANE DE BELIER sur l'autel. Lisez le LIVRE DE PRIERES dédié aux divinités de la guerre. Ouvrez le coffret. Prenez la CLEF, ouvrez le coffre et ramassez les deux SORTS D'EXPLOSION CEREBRALE.

LE TOMBEAU DE LA REINE

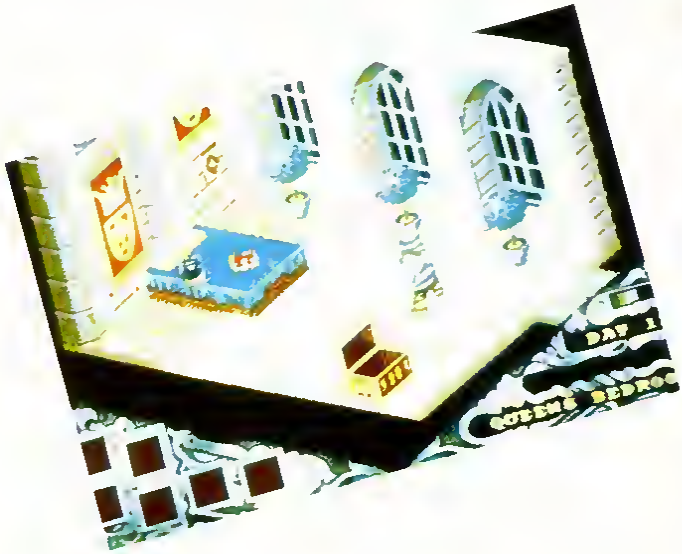
->O. ->S ->E. ->S. ->O. ->O. ->S dans le Tombeau de la Reine. Utiliser le SORT D'OUVERTURE DE COFFRE sur le coffre métallique. Prenez le SORT DE PINVAR et la POTION D'ALCOOL. Mettez le SORT DE PINVAR dans le COFFRET DE PINVAR (pour le recharger). Utilisez le SORT DE PINVAR sur la POTION DE PINVAR. Buvez la POTION DE PINVAR, une potion qui augmente votre force. Tirez le tombeau de la reine, appuyez sur le bouton, puis remettez le tombeau à sa place. Prenez les deux BOUGIES. Déposez les deux BOUTEILLES de vin sur l'autel, en offrande aux Dieux. Ils vous récompensent alors avec un coffret dans lequel vous trouvez la CLEF 4.

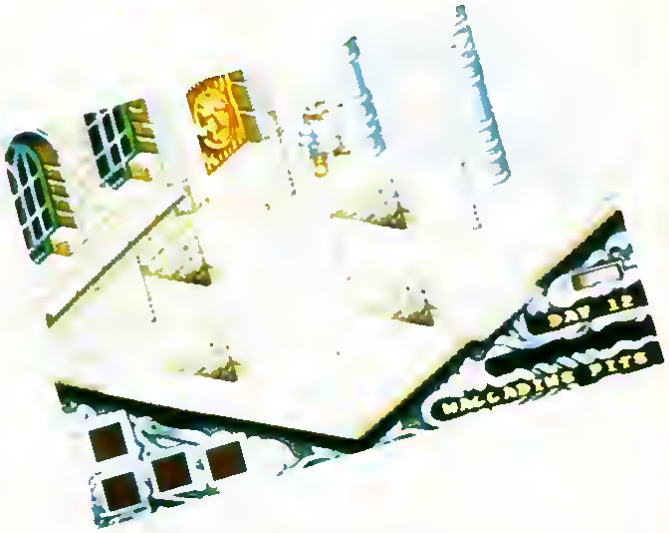
ON COMPLIQUE UN PEU

->N. Le trou a été remplacé par un escalier. Servez-vous d'une BOMBE pour faire exploser le mur Ouest. ->O. Entassez des objets pour pouvoir fouiller le Trophée. Appuyez sur le bouton. ->E. ->E. Fouillez le trophée, et appuyez sur le bouton. ->O. ->O. Réappuyez sur le bouton du trophée, une porte apparait. Attendez que l'horloge marque 12H et utilisez alors la CLEF 4. ->O dans le Passage Nord. Appuyez sur le levier nord. Prenez la CLEF 5. Poussez un des sacs pour bloquer les grilles, puis ramassez les deux SACS D'OR restant. Poussez le levier sud, une partie du mur Ouest s'effondre. ->O dans la Chambre à Coucher. Fouillez l'oreiller. Prenez la CLEF 6 et ouvrez avec le coffre en bois. Ouvrez aussi le coffre en fer. Prenez L'ARGENT, les SHURIKENS, la FLASQUE D'HUILE vide, la POTION DE SOIN DU POISON, le SORT DE MISSILE MAGIQUE. Fouillez derrière la lampe à huile et appuyez sur le bouton. La tapisserie se relève. Utilisez alors vos deux dernières BOMBES sur le mur ouest, ce qui révèle un nouveau passage. Si vous voulez, allez-y, vous aurez à affronter un démon qui possède un sac magique. Ce dernier augmente la capacité de votre sac à dos.

VOILÀ LES DÉMONS...

Retournez dans le Poste de Garde. La serrure semble bloquée. ->S dans la Salle des Gardes. Poussez chacun des le-

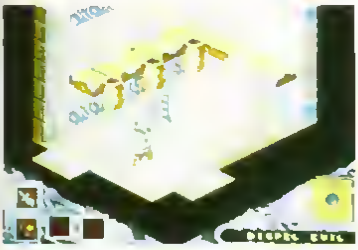




viers vers le bas, puis remontez le levier le plus au sud et abaissez-le de nouveau. ->N, la serrure est débloquée. Utilisez la CLEF 5 pour ouvrir la porte ouest. ->O, évitez les tirs du démon ou tuez-le. ->S dans le Petit Passage. ->S. Appuyez sur le levier jusqu'à ce que vous puissiez tirer le coffre en dehors des grilles. ->S dans la Salle de la Citerne. ->S ->E dans la Cuisine Supérieure. Fouillez les jarres et prenez la CLEF 7 et le BOL. ->O ->S. Empilez des objets pour prendre la CLEF 8. Utilisez le SORT D'OUVERTURE DE PORTE sur les portes Nord-Ouest et Sud. ->NO. Remplissez le BOL grâce à la pompe. Ouvrez le coffre avec la CLEF 7. Mangez les FROMAGES. Ramassez L'OR, le SORT DE MISSILE MAGIQUE, la POTION DE VITALITE et la CLEF 9. ->S. ->NE. ->N. Déposez le BOL rempli dans la citerne. Utilisez la CLEF 9 sur la serrure. ->E. Remplissez la FLASQUE d'HUILE avec le liquide qui surnage dans le tonneau, soit de l'huile. Retournez dans la Cuisine Supérieure. Mettez la FLASQUE D'HUILE sur le feu. Prenez la CLEF EN OR 1. ->E dans le Passage Ouest. Lire le LIVRE, prenez le SORT D'OUVERTURE DE COFFRE. ->O. ->O. ->N. ->N. Lancez le SORT D'OUVERTURE DE COFFRE sur celui en métal. Prenez le SORT DE DISSIPATION DE PIEGES. ->S. ->S. ->S. ->S. Utilisez la CLEF 8. Prenez la POTION DE SAUT DE GEANT. Déplacez la BOULE pour débloquer la porte. ->S. Posez une BOUGIE dans le cercle rouge, puis lancer 3 MISSILES MAGIQUES de force 100 sur le démon. Prenez la CLEF 10. ->S. Ouvrez les coffres avec les CLEFS 7 et 10 et le SORT D'OUVERTURE DE COFFRE. Prenez la CLEF 11. Poussez le levier.

UN PEU PLUS TECHNIQUE!

->N. ->E dans un Petit Passage. Mettez la CLEF 11 dans la serrure. ->S. Appuyez sur le levier. ->E. Déplacez les blocs pour pouvoir atteindre la porte nord. ->N. Montez sur la plate-forme. Prenez le COFFRET qui contient 4 JETONS, prenez la POTION D'IMMORTEL. Poussez le levier. ->S. ->O. ->N. ->O. ->S. Remontez le levier. ->N. ->E. ->S et remontez le levier. ->E. ->N. Repoussez le levier, ce qui ouvre enfin la porte Est. ->E dans le Passage Sud. Sautez par-dessus les piques et abaissez les deux leviers. ->S dans la Chambre Sud. Il faut déplacer les lettres pour écrire le mot DIANOS à l'horizontale, de gauche à droite. La porte Est s'ouvre. Ouvrez le coffre. Prenez la CLEF EN OR 2. ->E. Ramassez les 3 BOUTEILLES: Appuyez sur le levier. ->O. ->NE. Donnez la BOUTEILLE de restauration de l'équilibre alkalin au voleur. ->S. ->E. ->N dans la Salle de Jeu. Prenez le SORT DE MISSILE MAGIQUE sous l'escalier. Utilisez judicieusement vos 4 JETONS pour gagner dans cette pièce la CLEF 12 et divers bonus (Potions, or). Un conseil, sauvegardez avant de jouer, car les résultats sont aléatoires. ->E. Tombez dans le trou



ouest. Entassez des objets sur le coffre pour appuyer sur le levier. Prenez la CLEF et utilisez-la sur le coffre. Prenez la POTION DE FORCE (2 doses), la POTION DE POISON (50 doses), la POTION FERTILISANTE. Quand l'aiguille aura fait trois tours d'horloge, la porte va s'ouvrir. Buvez alors la POTION DE FORCE. Poussez les barreaux. ->N dans le Grand Puits. Prenez la POTION INCONNUE (vitalité). ->E. ->N dans le Puits à Feu. Marchez sur tous les cercles rouges sur le sol, dans un ordre bien précis (à vous de le découvrir). En sortant de la salle vous trouverez alors trois objets pour vous aider. Retournez voir le Voleur. Donnez lui la POTION DE POISON. Ecoutez bien ce qu'il vous dit. Fouillez-le et prenez le SORT D'EXPLOSION CEREBRALE. ->S. ->E. ->N. ->E Tombez dans le trou du bas. Vous aterrissez dans une salle où poussent des racines. Attendez et prenez tout l'OR que vous pouvez. ->S. ->S. Retournez en (A). Tombez dans le trou Nord. Ramassez l'OR et remontez à nouveau en (A). ->E. ->E. Tuez ou évitez les deux démons. Utilisez le SORT D'OUVERTURE DE PORTE au nord. ->N. ->O. Regardez la disposition des symboles sur les piliers. ->E. ->E. A l'aide des deux leviers, déplacez les symboles pour obtenir la même configuration que dans la salle à l'ouest. Appuyez sur le bouton qui vient d'apparaitre. ->E. Lisez les livres. ->O. ->O. ->O. Appuyez sur le bouton. ->O. Tirez le coffre vers le mur Est. Ouvrez-le et prenez la PLANETE 1. Appuyez sur les deux boutons. ->E. ->E. Appuyez sur le levier. ->N ->E. Déplacez le coffre pour le mettre sous le Se carreau du mur Nord en partant de la porte. Sautez et ramassez la PLANETE 2. Lisez les livres. ->O ->N. ->O. Lisez les livres, surtout celui sur le mariage. Prenez le SORT D'OUVERTURE DE COFFRE. Fouillez la tapisserie. Prenez la CLEF 13. ->O. ->O. Utilisez la POTION DE FORCE pour déplacer les barreaux. Appuyez sur le levier. Ouvrez le coffret. Prenez les deux PIECES EN OR mais surtout pas l'autre, elle est maudite. Montez l'escalier. Ouvrez le coffre avec la CLEF 13. Prenez le SORT DE CARTE et le SORT DE LECTURE DE LA MAGIE. Redescendez. ->E. ->S. La combinaison est 29, 32, 16, 7 pour ouvrir la porte Ouest. Pour chaque chiffre, le levier vers le haut veut dire "plus" et vers le bas, "moins". A vous de mettre les leviers dans des positions telles que vous reconstituiez les 4 codes. ->O. Utilisez le SORT DE LECTURE DE LA MAGIE sur le SORT D'OUVERTURE DE COFFRE (illisible sinon). Ouvrez le coffre avec le SORT D'OUVERTURE. Prenez le SOLEIL. ->O. Prenez la PLANETE 3 et les 4 PLANCHES en bois. Appuyez sur le levier. ->E. ->N dans le Planetarium. Appuyez sur le levier. ->S. ->E. ->N. ->O. Montez l'escalier. ->S dans la Salle Supérieure. Appuyez sur le levier. Déposez dans chaque trou une PLANCHE, puis une des PLANETES suivant la disposition suivante. Le SOLEIL pour le trou NO, la PLANETE 3 dans le trou SO, la PLANETE 2 dans le trou SE et enfin la PLANETE 1 dans le trou le plus au sud. Redescendez dans la salle du Planetarium. Si vous ne vous êtes pas trompé dans la Salle Supérieure, la terre s'arrête de tourner. Observez-la, puis appuyez sur le bouton. Prenez les deux CLEFS EN OR 3 et 4. Appuyez sur le levier. ->S. ->E. ->N. Appuyez deux fois sur le levier. ->N. Retournez dans le Hall Central. Insérez vos CLEFS EN OR dans les serrures. Après avoir mis la 4e, attention. Utilisez tous les objets en votre possession pour regagner le maximum de points de vie. En effet, lors de votre transfert au niveau suivant, vous allez tout perdre. OK. Vous êtes prêt, alors avancez jusqu'au milieu du Hall Central. Et hop! Au niveau 5.

LE MEILLEUR DE L'AVENTURE EN COMPILATION

Photos d'écran sur AMIGA

UBI SOFT

4 D OR

TEXTES ECRANS ET MANUELS entièrement en FRANCAIS!

ST-AG-PC

Enfin, pour les fanas du genre, une compilation 100% Aventure, totalement graphique et regroupant les meilleurs jeux d'aventure français et étrangers.

INDIANA JONES and the Last Crusade

(Lucasfilm)
"Scénario beton, gags et humour, accès facile et puzzles tordus voilà un bon cocktail copieux!" ATARI MAG Des dizaines de lieux crees par G. LUCAS et S. SPIELBERG Des graphismes 3D tres detailles

MANIAC MANSION

(Lucasfilm)
Un etrange manoir peuple de zombis et de tentacules mauves, une pom pom girl enlevée par un horrible docteur voici " l'operation de sauvetage la plus dingue, la plus captivante et la plus drole!
Scénario sensationnel!" GEN 4

(Infomedia)
"Un scenario interessant, des graphismes et des sons fantastiques et une facilité d'utilisation qui le met à la portée de tous" ST MAG A bord de votre chronoplane, vous explorez 13 époques et plus du futur, vu de dessus.

LES PORTES DU TEMPS

(Legend Software)
Dans ce jeu interactif très documenté sur le plan historique, partez à travers plus de 200 lieux et 5 époques à la recherche des porteurs du virus AX 415 qui menacent l'humanité
"Une enquete grandiose! Les décors sont superbes et vraiment realistes" TILT

PLANETE AVENTURE

36.15 UBI

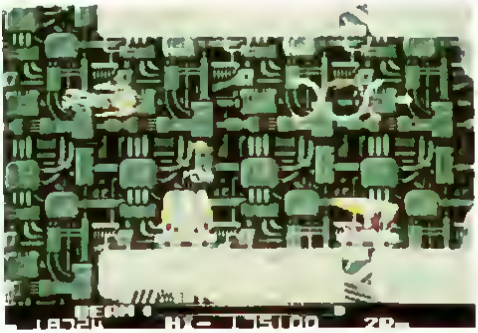
Disponible dans les et les meilleurs points de vente

SPECIAL ACTIVISION

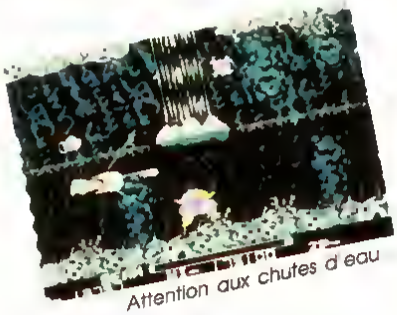
Depuis plus d'un an, la célèbre société n'était plus parmi les plus puissantes du monde comme auparavant, et la qualité de ses produits était de plus en plus médiocre... Mi-février, The Disc Company devient le siège social d'Activision Europe, après qu'un des membres de cette compagnie ait acquis 25% des parts d'Activision ! Le but est simple: refaire d'Activision un label de qualité dans le domaine du jeu. Si dans un premier temps, les jeux en cours de développement sortiront, il faudra attendre l'année prochaine pour que la nouvelle politique d'édition porte ses fruits, tout particulièrement sur consoles, ce qui risque d'être intéressant, puisque Activision a l'autorisation de Nintendo pour développer sur Super Famicom.
Fort heureusement pour The Disc Company, les récents produits d'Activision sont de bonne qualité. Après le fabuleux Hunter, présenté le mois dernier en rubrique previews et qui sortira finalement en août sur Amigo et ST, voici les prochains produits à venir...

R-TYPE 2

L'adaptation du jeu d'arcade d'Irem devrait sortir sur Amiga et ST en juillet. Activision s'était déjà occupé de la conversion du premier R-Type, et il était donc logique que ce second volet tombe à nouveau entre les mains de la compagnie.

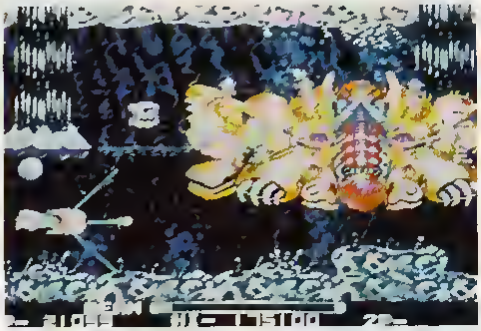

Un passage difficile du niveau 1

Dans ce shoot'em'up, vous reprenez les commandes de votre vaisseau R9 et vous allez à nouveau devoir sauver l'univers (dure tâche que celle d'un héros !), en détruisant tous les ennemis qui se terrent dans les cinq niveaux qui composent le jeu.


Attention aux chutes d'eau

Si au départ vous ne disposez que d'un tir simple (plus ou moins puissant selon le temps pendant lequel vous maintenez le bouton de tir enfoncé), vous pourrez renforcer votre armement en obtenant des bonus. De temps en temps, un vaisseau particulier traverse l'écran. Détruisez-le, et récupérer la capsule ainsi libérée pour obtenir de l'aide. La première fois, votre vaisseau sera plus maniable. La seconde, il s'équipera d'une capsule autonome de votre vaisseau pouvant servir de bouclier contre de nombreux adversaires. Ensuite, vous aurez droit à des missiles guidés, des lasers réfléchissants, des mégalasers et j'en passe. A chaque niveau, vous devrez non seulement détruire les hordes d'ennemis, mais aussi affronter régulière-

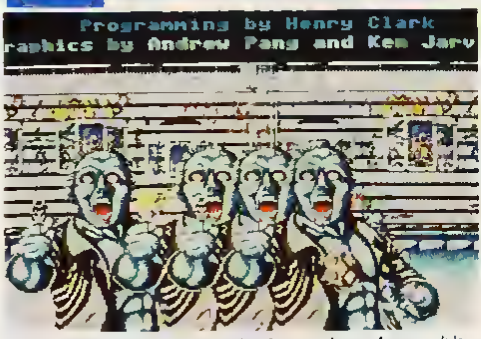
ment des vaisseaux ou des êtres assez imposants. En fin de niveau, vous devrez même tuer un monstre des plus répugnants souvent armé de manière surprenante !



Un des monstres énormes du second niveau!

Graphiquement très proche du premier R-Type, cette seconde partie comporte des fonds d'écrans plus variés, comme au second niveau, très inspiré d'Alien. Au final, on retrouve le scrolling différentiel, la variété des vaisseaux ennemis, et le challenge que représente les monstres de fin de niveaux qui avaient fait le succès du premier épisode

BEAST BUSTERS



Le métro est toujours plein de zombis

Une vue à la Operation Thunderbolt

Devant également sortir en juillet sur Amiga et ST, Beast Busters est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom. Bien moins avancé que les autres projets, disons juste que Beast Busters est un remake d'Operation Wolf, où deux joueurs peuvent participer en même temps, mais dans un monde très gore et plein de monstres répugnants. Un croisement d'Aliens et du Jour des morts vivants !

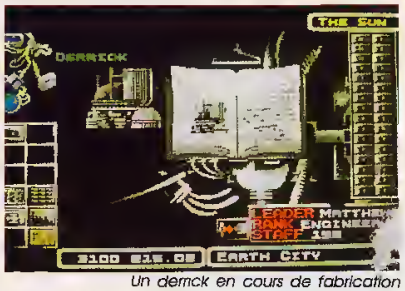
DEUTEROS

Si vous aimez les jeux de stratégie originaux, vous aviez certainement craqué sur Millenium 2.2 lors de sa sortie. Ce jeu vous permettait, à partir d'une colonie lunaire, de rendre à nouveau la Terre vivable, après qu'une météorite l'ait frappée tuant la quasi-totalité des humains. Deuteros en est la suite, et le but est toujours d'inventer de nouveaux engins, de trouver les matières premières pour les construire enfin, et les utiliser pour progresser !

La partie avant d'un de vos vaisseaux

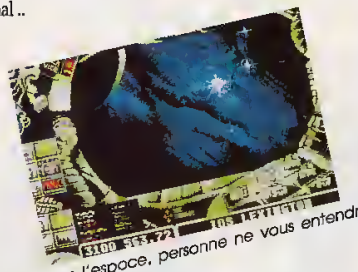
Une vue de votre base

100 ans après, les colons sont retournés sur Terre afin de tout reconstruire, et ont ainsi laissé leurs bases abandonnées... mais pas pour tout le monde. Les Méthanoïdes, des êtres mutants que vous aviez créés dans Millenium 2.2, envahissent les planètes que vous avez libérées, utilisant les installations



Un derrick en cours de fabrication

de vos anciens colons. Sur Terre, lorsqu'on s'aperçoit de ceci, l'on commence à paniquer, et le but principal du début du jeu est d'empêcher les Méthanoïdes d'atteindre la Terre. Mais plus tard, lorsque vous aurez conquis quelques planètes, vous comprendrez le but final..

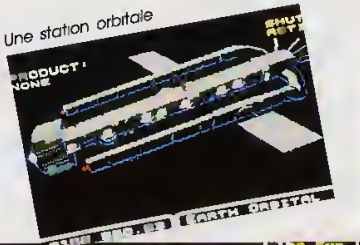

Dans l'espace, personne ne vous entendra

Le bureau de formation du personnel

Deuteros est bien plus important que Millenium, puisqu'il est dix fois plus long à terminer. Pourtant, le jeu est encore plus simple à utiliser, puisqu'en 1000 ans, beaucoup de tâches se sont automatisées. Ainsi, le transport de matières premières d'un endroit à un autre peut être automatisé, ce qui vous permet d'éviter ses longs moments de va-et-vient entre deux planètes.

Si dans Millenium, les combats dans l'espace étaient sous forme de jeux d'arcade, il s'agit ici purement de stratégie, ce qui est d'autant mieux.

Une station orbitale



Ici se règlent les combats avec l'ennemi

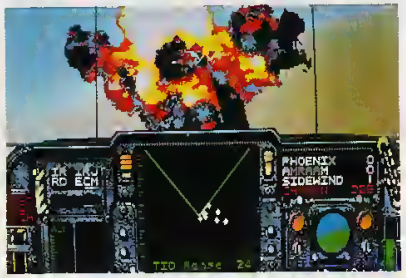
Deuteros se joue entièrement à la souris, ce qui est particulièrement agréable. C'est un jeu de stratégie tout aussi excellent qu'original, et qui devrait connaître un franc succès lors de sa sortie en août sur Amiga et ST.

F14 TOMCAT

Prévu pour PC en août, F14 Tomcat est une simulation de combats en vol dans le fameux jet de la

Admirez la 3D de F14 Tomcat

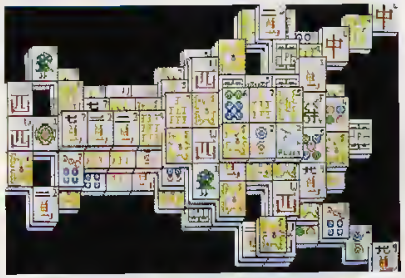
Navy. Le jeu comporte bon nombre de missions dans des régions différentes allant de l'Irak à l'Amérique centrale en passant par la Libye ou la Corée.



Bel effet avec cette explosion bitmap!

Au fur et à mesure que vous obtenez des victoires, vous montez en grade, et changez ainsi d'affectation. Vous commencez sur le Lexington.. arriverez-vous jusqu'au Nimitz ? Le jeu est entièrement en 3D, avec de superbes explosions bitmap, des vues extérieures nombreuses, et un armement varié.

SHANGHAI 2: DRAGON'S EYE


Au lieu d'un pyramide de départ, vous avez..

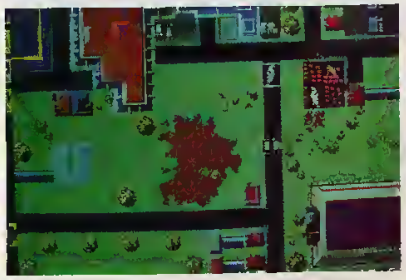
Testé sur PC il y a quelques mois, ce produit n'était finalement pas sorti suite aux problèmes d'Activision à cette époque. Cette nouvelle version de Shanghai, qui propose différentes formes d'empilement de dominos, des graphismes variés et animés pour les jeux de dominos, et quelques bruitages digitalisés, sortira finalement en septembre, avec en plus des versions Amiga. Ce jeu de stratégie est encore meilleur que l'original, et tout aussi prenant !

des animaux, comme ici cette tortue

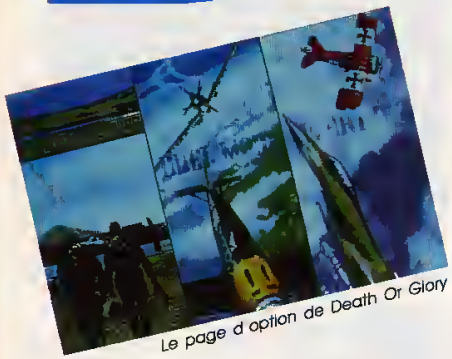
BATTLETECH 2: THE CRESCENT HAWK'S REVENGE

Un bel écran de présentation en 256 couleurs!

Egalement testé sur PC, ce produit n'est jamais paru. Sa date de sortie finale est pour septembre. Il s'agit d'un jeu d'aventure et de stratégie, basé sur le monde de Battletech, et dans lequel vous dirigez un gigantesque robot. 25 scénarios, 5 planètes, et une histoire toujours nouvelle en font un bon jeu de stratégie, dont nous vous reparlerons certainement...


Les combats sont violents, dans Battletech 2

DEATH OR GLORY



Le page d'option de Death Or Glory

C'est en octobre que cette petite merveille devrait faire son apparition sur PC. Il s'agit d'un simulateur de vol retraçant les 12 missions les plus célèbres de l'histoire de l'aviation, à bord des 12 avions les plus connus, à 6 époques différentes, allant de la Première Guerre mondiale à nos jours.

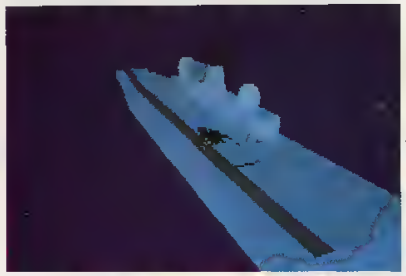
Les cockpits sont très détaillés

En pleine guerre des Falklands

La simulation est des plus complexes, puisque les avions réagissent en fonction de leur dynamique, selon des principes de vol signés par la NASA !

Un chaix de 6 périodes de guerre !

Une option originale du jeu est de pouvoir choisir un avion et d'affronter rapidement un pilote à bord d'un autre avion, quel qu'il soit. Vous pourrez ainsi abattre le Baron Rouge à bord de votre Mig-23, ou faire exploser un F16 à bord de votre Messerschmitt 109 ! Une simulation prometteuse.



Une vue extérieure d'un Harrier décolant...

PITLANE PANIC

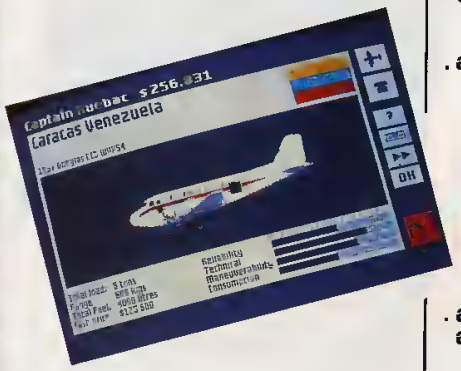
Vue d'une voiture de Formule 1

Annoncé pour le début 92 sur Amiga, puis PC et ST, ce jeu sera une simulation de gestion d'une écurie de course de F1. Réalisé par l'équipe ayant fait Ports Of Call, le jeu comportera tous les aspects économiques de ce milieu, ainsi qu'une partie stratégique lors desdites courses.

La course se joue de manière stratégique

MAKE IT TO MIAMI

Egalement prévu pour début 92 sur Amiga, puis PC et ST, cette simulation économique vous place à la tête d'une entreprise de transport de marchandises à travers le monde, par voies aériennes.



Vous devez faire face à la compétition, tout en menant à bien vos affaires. Il est également réalisé par l'auteur de Ports Of Call, et devrait être encore plus complet. A l'heure actuelle, les programmeurs pensent qu'ils vont pouvoir inclure une phase de simulation de vol dans le jeu même... Nous vous présenterons ce produit de manière plus détaillée dans un prochain numéro.

ENTREZ DANS LE MONDE UBI SOFT !

UBI RECHERCHE:

CHEF DE PROJET

- ayant réalisé des logiciels de jeux édités,
- connaissant la majorité des processeurs et le hard de ces machines: ST-Amiga-PC-Super Famicom-Megadrive,
- pour suivre un projet et manager une équipe de programmeurs.
- anglais courant indispensable.

PROGRAMMEURS

- ayant une expérience des conversions ou ayant crée un programme original,
- ou sachant développer sur Gameboy, Famicom, Super Famicom, Sega,ST,Amiga.

Envoyez lettre+cv+prétentions à Isabelle Jonsson UBI SOFT 8-10, rue de Valmy 93100 MONTREUIL

UBI SOFT

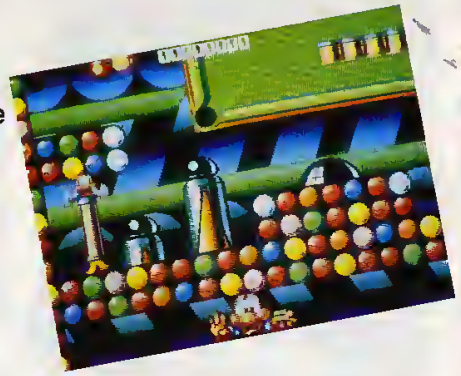
DOSSIER MILLENNIUM

Connue tout d'abord sous le nom de Logotron, cette société anglaise, basée à Cambridge depuis quelques mois, suit depuis près d'un an une évolution plus que prometteuse. Après avoir produit des jeux tels que Archipelagos, Thunderstrike, Resolution 101, James Pond et plus récemment Moonshine Racers, Millennium annonçait la sortie de plusieurs gros titres avant la fin de l'année. Nous avons donc profité de l'European Computer Trade Show se tenant à Londres pour rendre une visite bien sympathique à cette compagnie et vous donner l'occasion de découvrir leurs futurs produits. Les locaux de Millennium sont situés en périphérie de Cambridge, une superbe ville, célèbre pour ses collèges, son université et ses équipes d'ovirons. Les bureaux font partie d'un tout nouveau centre, regroupant de nombreuses sociétés ayant pour centres d'intérêts la micro-informatique, la bureautique, la télématique... Pour ce qui est des nouveaux produits, la plupart d'entre eux sont en cours de développement et les versions que j'ai pu voir vont sans aucun doute être sujettes à quelques modifications et changements.

JAMES POND II: ROBOCOD

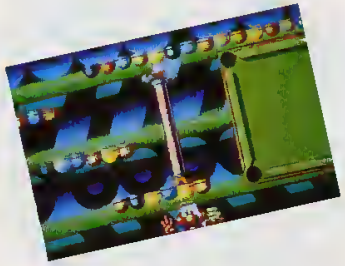
Le programmeur du jeu, Chris Sorrell, est un ami du très renommé Steve Bak, et il a déjà travaillé sur pas mal d'autres softs (Yolanda, Speaking Image, Fire & Brimstone, James Pond)

Eh oui, votre agent secret favori est de retour dans un deuxième épisode qui s'annonce beaucoup, beaucoup, beaucoup plus mouvementé. Après avoir utilisé le charme et la technique irréprochable propres au célèbrissime humain James Bond, Agent Secret 007, notre agent secret va s'identifier cette fois-ci à Robocop (pour les gens peu ferus en langue anglo-saxonne, je signale que 'cod' se traduit par cabillaud), pour venir à bout d'une menace planétaire. Moitié poisson, moitié machine, il est ROBOCOD !



Le jeu commence alors que James Pond est parti en exil, à cause de l'infâme Dr Maybe. Ce dernier est de retour avec un plan mille fois plus machiavélique. Quelques-uns de ses agents se sont infiltrés en effet dans dix des plus grandes usines de fabrication de jouets, appartenant au Père Noël lui-même ! Après avoir pris le contrôle de ces usines, ils semblent avoir kidnappé en plus du Père Noël. Ils ont placé des bombes miniaturisées dans les jouets devant être distribués à Noël prochain. Le Dr Maybe menacera alors de les faire exploser et il pourra prendre le pouvoir. Fish, l'agence d'espionnage qui emploie James Pond, décide alors d'envoyer son meilleur élément pour venir à bout du Dr Maybe. Le problème est que l'identité de Pond est connue des hommes de main du Dr Maybe. C'est donc après quelques modifications techniques et physiologiques que James Pond va reprendre du service, sous un nouveau nom, Robocod. Il est donc équipé d'une armure ultraperformante, ainsi que de quelques éléments cybernétiques devant l'aider dans sa mission. En fait, il possède en théorie, une puissance suffisante pour détruire tous les ennemis qu'il va rencontrer et même plus. Il ne reste plus qu'à savoir s'il saura utiliser correctement ses nouvelles possibilités.

Robocod doit donc visiter les 10 usines tombées aux mains des criminels, chacune produisant des jouets spécifiques. Il peut faire ceci dans l'ordre qu'il veut, en commençant par exemple par la plus dure, mais il vaut mieux respecter l'ordre proposé, qui est progressif. Chacune des usines est divisée en secteurs, de 4 à 12, avec pour chacun d'entre eux, une vingtaine d'écrans de jeux. Soit environ 80 niveaux



complètement différents les uns des autres et donc une durée de vie s'annonçant comme très grande. Les usines sont consacrées respectivement aux équipements de sport, aux jeux de sociétés, aux peluches, aux bonbons, aux voitures et aux trains électriques, aux poupées, aux ordinateurs, aux matériels de dessin, aux jouets nautiques, la dernière étant réservée aux jouets de Noël et aux farces et attrapes. Les décors pour ces usines seront bien sûr en rapport avec le type de jouets fabriqués, de même que la plupart des ennemis, qui seront parfois des jouets mutants. Chacun des secteurs de chaque usine aura lui aussi ses particularités. Dans l'usine spécialisée dans les jeux vidéo, vous aurez ainsi une section du type Galaxian, une section du type Pac Man, avec des décors caractéristiques de ces jeux, tout comme le seront les bonus. Dans celle des équipements de sports, il y aura une section de type billard (regardez les photos), avec comme décors, une table de billard, les boules... Bon nombre de ces niveaux ne sont pas encore dessinés, et nous n'avons donc pu voir que deux des niveaux. Cependant aux vues de la qualité de ces derniers, Robocod devrait être graphiquement superbe.

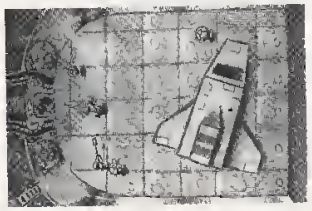
Pour ce qui est du jeu, notre héros doit donc trouver les jouets piégés, reconnaissables à leur couleur bleue et à leur air triste et malheureux. Après le passage de Robocod, ils retrouveront le sourire et toutes leurs couleurs. Pour les déplacements, Robocod possède quelques talents particuliers. Il peut tout d'abord sauter assez haut et se mettre en boule, rebondissant alors un peu partout. Il peut en outre agrandir son corps (cf. photos) pour aller s'accrocher à divers éléments du décor, suspendu dans le vide, il peut alors se déplacer le long d'une corniche. Pour ce qui est des armes et des bonus, près de 100 différents devraient être présents. A noter en outre que Robocod peut donc vivre maintenant hors de l'eau sans problème. Il y aura bien sûr des scènes sous-marines, mais son armure gênera Robocod, qui sera alors ralenti et maladroit. Par moment, il devrait même pouvoir utiliser certains objets tels qu'une voiture dans l'usine appropriée et même peut-être le traîneau du Père Noël. Pour ce qui est de l'animation des personnages, nous n'avons pour le moment pu voir principalement que celle de Robocod, qui est parfaite et amusante. Prévu pour fin novembre, vous comprendrez que Robocod n'en est qu'à ses premiers balbutiements, mais ce qu'il nous a été donné d'en voir laisse augurer d'un logiciel au moins aussi beau, amusant et jouable que James Pond, si ce n'est beaucoup plus. Rendez-vous dans quelques mois, pour plus de renseignements et confirmation de cette première impression favorable.

Même si Robocod est loin d'être fini, il est à noter qu'il est déjà question d'un troisième épisode, se passant dans un monde de SF.

THUNDERSTRIKE II: STRIKE COMMAND

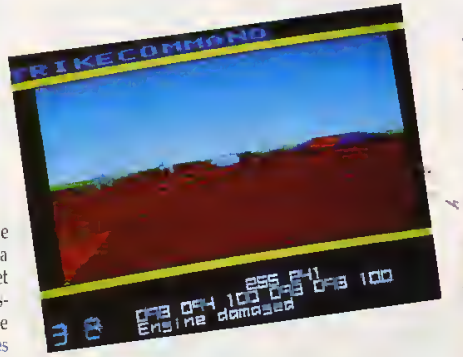
Vous vous rappelez sans doute de Thunderstrike, un logiciel qui lors de sa sortie sur PC, avait bénéficié d'un très bon test dans Génération 4. Il s'agissait alors du premier véritable shoot'em up utilisant la 3D. Vous participiez à un jeu télévisé, dans lequel vous deviez, au fur et à mesure des niveaux, défendre vos bases des attaques de multiples d'ennemis. Il est de bonne guerre maintenant de proposer une suite à un jeu réussi, et Millennium ne manque pas à la règle, avec Strike Command, un jeu qui devrait nous arriver au mois de septembre.

Tout comme pour Thunderstrike, vous êtes une sorte de gladiateur des temps futurs, participant à des épreuves vous opposant à divers adversaires, et ce toujours dans le cadre d'une émission télé retransmise sur de nombreuses planètes. Le jeu se déroule dans quatre systèmes planétaires, avec 15 planètes dans chaque et donc quatre races dominantes : les humains, les insectes, les reptiles et les êtres biomécaniques. Au début du jeu, vous aurez à choisir votre race, chacune étant caractérisée par un vaisseau et des armes différentes. Ces dernières seront beaucoup plus nombreuses et variées que dans Thunderstrike. Un vaisseau reptile sera généralement lent, mais il possédera une excellente armure. Un vaisseau insectoïde sera lui rapide et maniable, un vaisseau robotisé sera précis dans ses tirs...



Les planètes sont positionnées sur 4 orbites par rapport à la planète centrale, chacune de ses couches correspondant à un niveau de difficulté. Le but sera bien sûr de rallier la planète centrale pour affronter le champion du système planétaire, un ennemi particulièrement costaud. Il vaux mieux visiter auparavant quelques planètes périphériques, histoire de gagner du matériel et des armes plus puissantes qui feront de vous l'égal du champion en titre. Sur chacune, il pourrait y avoir en fait plusieurs épreuves à passer.

En plus de vous, trois autres joueurs, un pour chaque race autre que la vôtre, essaient eux aussi de passer du statut de challenger à celui de champion. A un moment donné, il faut bien sûr les affronter sur une planète, duel délicat puisqu'il faudra affronter deux adversaires simultanément. Un second joueur humain peut intervenir (par modem ou câble), auquel



cas l'ordinateur ne gère plus que deux challengers. Chacune des planètes a bien sûr des graphismes la plupart du temps différents, des défenses au sol et de nombreux dangers dans les arènes autres que le champion local.

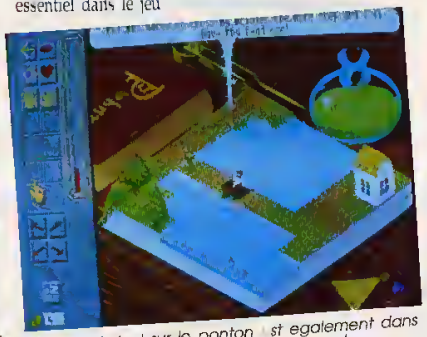
Outre toutes ces nouveautés, vous aurez la possibilité de revoir vos matchs grâce à un système vidéo vous proposant plusieurs vues et divers effets. Après un certain temps, vous pourrez même utiliser votre nom pour sponsoriser des produits et filmer vos propres vidéo. La diversité se retrouve aussi dans le nombre des armes et des bonus, qui en plus changeront suivant le système planétaire visité. Il y a bien sûr plusieurs types de tirs multiples, des capsules pour augmenter la puissance de feu, des missiles, des mines... L'animation est très fluide sur le PC à 10MHz utilisé par Millennium pour nous montrer Strike Command, et surtout très rapide, peut-être même plus que pour Thunderstrike. Nous attendons donc avec impatience maintenant plus de détails sur ce jeu d'arcade-stratégie en 3D.

ROBIN HOOD

Robin des Bois, célèbre héros qui sévissait de l'autre côté de la Manche, est décidément très à la mode. Sans parler des dizaines de films basés sur ce personnage et des non moins nombreux livres, bandes dessinées, feuilletons et autres supports relatant les exploits de ce hors la loi, Robin des Bois va bientôt nous revenir dans deux films et surtout dans un jeu micro édité par Millennium.

Quand le barde chante, les personnages dansent autour du feu.

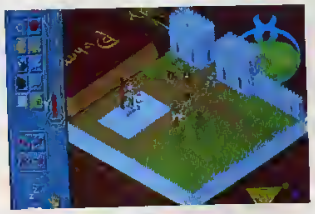
Le programmeur, Steve Grand, est en fait un tout nouveau venu, puisque Robin Hood sera en fait son premier véritable jeu. Il faut dire qu'il a travaillé de très longues années, pour mettre au point un système de jeu d'aventure interactif révolutionnaire. Il a donc inventé une sorte de macrolangage, propre à autoriser la création d'aventures dans lesquelles tout est traité en temps réel, qui porte le nom de Gulliver. Quelques éléments d'intelligence artificielle et plus de mille règles pour régir un monde rendent le système tout simplement parfait. Il ne fait aucun doute que Steve va très rapidement proposer plusieurs autres produits du même genre, puisque Gulliver semble désormais au point. En ce qui concerne la légende de Robin des Bois, le jeu apporte de nombreux éléments complémentaires originaux, même si l'histoire générale reste la même. Vous allez par exemple rencontrer un dragon et un magicien, la magie étant un élément essentiel dans le jeu.



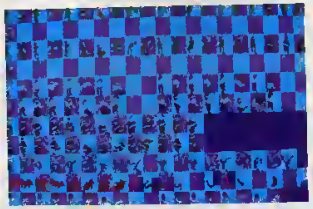
L'habituel duel sur le ponton est également dans la version micro de Robin Hood.

Autant vous dire tout de suite que ce jeu s'annonce comme assez exceptionnel. La vue du terrain en 3D isométrique utilise le même système que Populous, Powermonger ou Mega-Lo-mania. La fenêtre principale représente donc une partie de la région du comté de Sherwood (1/64e de sa totalité en fait), avec ses bâtiments, ses arbres, la rivière et les divers personnages qui y vivent. Vous dirigez donc Robin des Bois, alors qu'il vient d'être déclaré hors la loi. Le but du jeu est bien sûr d'évincer le Shérif de Nottingham et de se marier à lady Marianne. Pour ce faire, Robin des Bois doit interagir avec une quarantaine de personnes, se faire des amis, effectuer certains travaux... Pour donner les ordres, la souris et quelques icônes suffiront largement pour se déplacer, combattre, prendre un objet, l'utiliser ou parler.

Les prêtres récitent quelques prières avant d'enterrer le défunt près de l'église.



Terminer pendu est l'un des dangers qui vous guettent dans ce jeu!



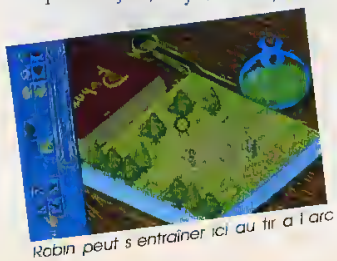
Quelques sprites des personnages du jeu.

Robin Hood, c'est avant tout un monde interactif et vivant. C'est bien là le point essentiel du jeu, puisque le jeu évolue en permanence. Les gens continuent à vivre normalement durant tout le jeu : les paysans cultivent la terre ; un homme attrape un cerf, le tue,

allume un feu pour faire cuire la viande ; les moines emportent quelqu'un au cimetière, l'enterre puis font un petit sermon. Vous pouvez, si vous le voulez, les suivre et assister à l'enterrement. Les personnages agissent en temps réel, ce qui veut dire qu'où que vous soyez, il se passe toujours plein de choses ailleurs. En temps que hors la loi, vous pouvez attaquer une personne pour lui prendre son argent. Elle essaie alors de s'enfuir et pousse des cris pour ameuter les gardes. A un autre moment, vous vous approchez d'un lac. Une jeune femme se baigne. En vous voyant, elle sort précipitamment et se rhabille. Quelques évenements aléatoires sont aussi prévus, avec par exemple les proclamations du shérif, qui rendent illégales certains agissements.

Une première rencontre avec le shérif de Nottingham. Voilà qui promet!

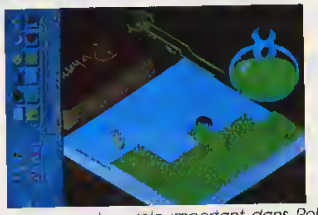
Mais là ne s'arrête pas l'interaction ! En effet, les saisons passent, et en fonction de ces dernières les gens réagissent différemment. En hiver, ils se retrouvent à la Taverne pour boire un coup et se réchauffer. Très peu de gens se promène dans le comte, et ils sont pour la plupart affamés. Tout le paysage est recouvert de neige, alors qu'à l'automne, les arbres et les plantes avaient pris une couleur rouge/marron, par opposition aux teintes bien vertes du printemps. En fait, les habitudes sociales des gens évoluent en fonction de la saison. De même, leurs réactions vis-à-vis de Robin des Bois évoluent suivant vos actes. Si vous attaquez les riches, pour donner l'argent aux pauvres, les villageois vous aideront par la suite. De même, vous allez rencontrer des personnages tels que Petit Jean, lady Marianne, frère Tuck


Robin peut s'entraîner ici au tir à l'arc

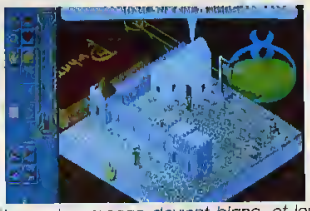
dont il faut vous faire des amis. Peut-être qu'un simple combat contre Petit Jean pour traverser une rivière, suffit-il à s'en faire un ami, qui sait ? Quoi qu'il en soit, les dialogues occuperont une part importante dans l'aventure, les textes apparaissant dans des bulles. La magie, essentielle pour finir l'aventure est fonction des croyances religieuses des gens. Si vous aidez trop les moines, pour la construction de leur nouvelle église, les villageois vont croire de plus en plus au Dieu chrétien, et de moins en moins à la magie et aux puissances occultes, ce qui diminuera alors la puissance de votre magie.

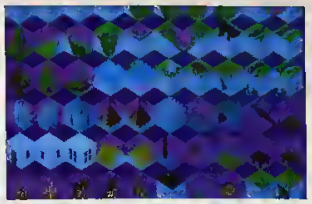
Une athée se baigne dans la rivière sacrée des moines. O Tempora O Mores!

Vous voilà dans le fameux château


Les animaux ont un rôle important dans Robin Hood, puisque vous pouvez leur parler par magie

En fait, chaque personne peut 'raisonner' en fonction de sa situation actuelle. Un certain nombre d'attributs, pour chacun d'entre eux, permet de savoir si cette personne a faim, si elle aime ou non Robin des Bois, si elle aime ou non les Normands, si elle est croyante, si elle est courageuse... Ces caractéristiques évoluent sans arrêt et elles régulent les réactions des divers personnages. Un autre élément important est la prise en compte de leur champ de vision. Si Robin des Bois est caché derrière une maison, un garde qui se trouve de l'autre côté ne le voit pas. De même, pour surprendre de riches voyageurs, il suffit de se cacher derrière un arbre pour surgir au bon moment.


L'hivers, le paysage devient blanc et les habitants vont se réchauffer en allant boire au pub du village


Les sprites servant pour les décors vont être améliorés et seront plus beaux

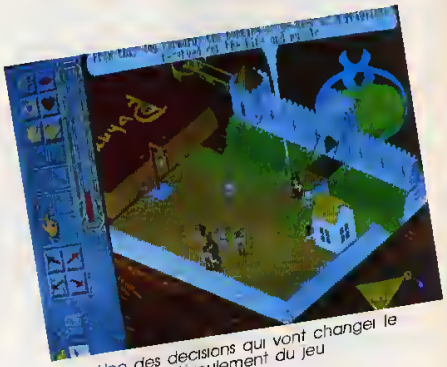
Voici enfin Lady Marianne. Arriverez-vous à la séduire et à survivre assez longtemps pour enfin vous marier avec elle?

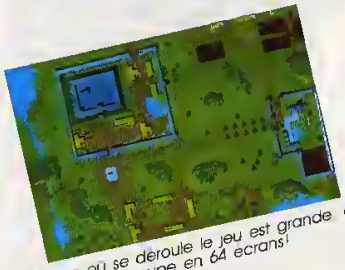
Sur la place du village

Robin peut aussi se déguiser, auquel cas, personne ne le reconnaît. C'est génial ! C'est vivant ! Ce sera Robin des Bois, un très grand jeu.

Pour ce qui est de la réalisation, un dessinateur était en plein travail lors de ma visite. Le fond entourant le paysage en 3D sera en fait constitué de feuillages, de branchages et de verdure. De même, les personnages et les décors vont être sans doute redessinés, pour améliorer la qualité visuelle de ce jeu. La grosse surprise vient aussi du fait que le jeu va être traduit en français.

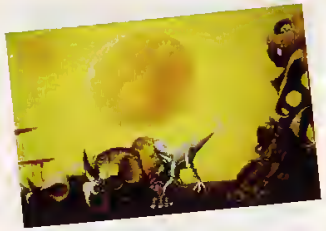
Le système interactif mis au point par Steve Grand semble assez incroyable, et surtout il fonctionne à la perfection. Robin des Bois doit donc être au final un très bon jeu, original et prenant. Il ne reste plus qu'à espérer que la jouabilité, la durée de vie du jeu, la traduction et les graphismes seront à la hauteur du reste. Réponse au mois d'octobre.

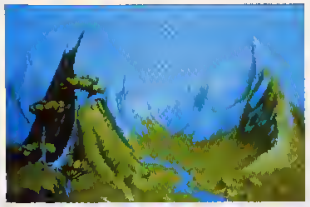

Une des décisions qui vont changer le déroulement du jeu


La région où se déroule le jeu est grande et se découpe en 64 écrans!

TENTACLE

Toujours prévu pour le mois de juin, Tentacle nécessite une nouvelle preview, histoire de vous faire baver un peu plus. Sachez tout d'abord que le programmeur, Mark McCubbin, fait partie de Eldritch The Cat, une équipe particulièrement renommée outre-Manche. Il s'est occupé de la version ST de Shadow of The Beast, ce qui explique sans aucun doute le style très Psygnosis de Tentacle. La présentation est superbe, constituée de plusieurs séquences animées, basée sur un travail préparatoire important,



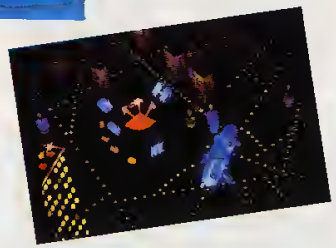


avec divers dessins de base Il est d'ailleurs intéressant de voir les différences entre les planches de base sur papier, et le résultat sur l'écran Nous avons aussi obtenu quelques précisions techniques sur Tentacle La version Amiga tournerait à 50 images/s contre 25 pour la version ST Les musiques, au nombre de six, sont d'une qualité et d'un style très proche de celles faites par les gens de chez Psygnosis pour ce qui est de la version Amiga, de même que les bruitages au cour du jeu, eux aussi impressionnants Le jeu se déroule en outre avec deux scrollings différentiels, tout au long des huit niveaux qui vont constituer le jeu Pour ce qui est du jeu en lui-même, il s'agit globalement d'un jeu de tir, même si à la fin de chaque niveau il faut en plus protéger un objet particulier

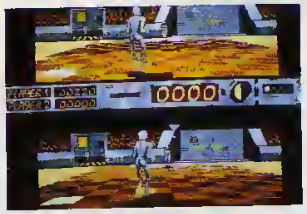
CYBERNETICS

Encore un jeu qui s'annonce bien avec Cybernetics, un jeu de stratégie avec quelques éléments plutôt de type arcade La version que nous avons vu ne possédait malheureusement pas d'option pause, qui nous aurait permis de vous présenter quelques photos. Dans ce jeu, s'oppose quatre joueurs pour gagner le pouvoir sur une planète Celle-ci est morcelée en plus de 70 régions, qu'il va vous falloir conquérir Vous commencez donc le jeu avec un territoire et votre capitale Il faut envahir les territoires voisins, y installer des défenses, et surtout des usines qui fabriqueront des droides, qui à leur tour permettront de défendre et d'attaquer de nouveaux territoires Vous pouvez construire neuf types de droides, certains étant plus lents, mais mieux armées, d'autre plus légers, d'autres encore possèdent une armure plus importante... Ensuite, il faut déplacer vos sections de droides pour utiliser efficacement leur puissance militaire. Si un combat a lieu, le champ de bataille est alors visualisé du dessus Les lieux des combats sont assez variés, avec des batailles en ville, dans les forêts, dans les plaines Vous dirigez un des droides de votre unité Suivant son type, il possède divers armements mitrailleuses légères et lourdes, lance-roquettes, lance-flammes, laser, missiles à tête chercheuse... mais ce en nombre limité Il s'agit donc de découvrir les robots adverses et de les détruire, tout en évitant soi-même la surcharge ou trop de dommages Vous pouvez détruire certains éléments du décor pour augmenter votre champ de vision. Cette partie du jeu m'a en fait énormément fait penser au jeu Battletech 2, présenté dans le Spécial Activision ou encore à Full Metal Planet, le jeu de plateau Il sera possible d'y jouer à deux, chacun dirigeant une des nations, l'ordinateur s'occupant alors des autres joueurs

STORMBALL



Très bientôt, au mois de mai si tout va bien, nous allons donc avoir le plaisir de jouer à Stormball, un jeu de sport assez bizarre. Son auteur, Paul Carruthers, a déjà participé à des jeux tels que Xor, Archipelagos, Quadralien et Resolution 101 Ayant de se lancer sur la suite de ce dernier titre, il nous a donc mijoté un jeu futuriste, qui par bien des côtés nous rappelle ce bon vieux Speedball Vous participez donc à un tournoi, avec 11 adversaires. Vous êtes un ancien joueur, qui suite à un accident a perdu l'usage d'un de ses bras. Heureusement, les progrès de la technologie et de la chirurgie vous ont permis d'utiliser une prothèse, un bras artificiel, pour combler cette lacune. Vos adversaires possèdent bien sûr des caractéristiques, une tactique et un style de jeu différents Ils sont classés hiérarchiquement, et il vous faut donc les battre un a un pour devenir le champion en titre. Ceci se passe sur un terrain assez bizarre, tiré



aléatoirement parmi une vingtaine Le match se passe en quatre quarts temps de même longueur. Pour gagner, il faut marquer un maximum de buts, et donc lancer la balle et essayer de toucher des cases bonus, tout en évitant que votre ennemi n'attrape la balle avant ou mieux, marquer un but Vous devez rester dans votre moitié de terrain Ce dernier est le plus souvent asymétrique, avec par moment des murs en plein milieu ou sur les côtés Tout l'intérêt du jeu réside dans le fait que la balle rebondie sur les parois En outre, le temps est limité, ce qui vous oblige à agir rapidement. Il est possible de jouer à deux en même temps, l'écran se séparant alors en deux moitiés, sans pour autant que la rapidité du jeu en souffre. Il faut en outre éviter d'être touché par la balle sur les côtés ou derrière soi, car vous subissez alors des dommages Très jouable, Stormball réserve en outre quelques surprises, avec par exemple des bonus doublant vos points ou des passages secrets faisant que la balle disparaît dans un mur pour réapparaître dans le mur opposé

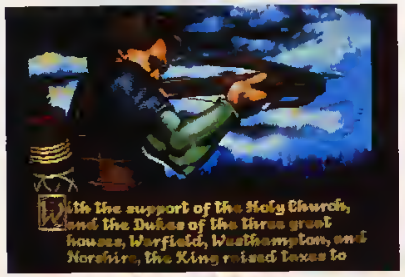
SHINTO'S REVENGE

Wing Lai, programmeur de Cloud Kingdoms, développe en ce moment un jeu, connu à l'origine sous le nom de "The Way of the shuriken", qui sortira donc en juillet sous son nouveau nom : Shinto's Revenge Tout commence avec une scène de présentation très bien animée, dans un style de dessins rappelant énormément les séries japonaises Un mystérieux individu surgi à l'improviste dans une maison bien tranquille Il massacre tout le monde, sauf le petit Shinto qui décide bien sûr de punir ce meurtrier inconnu Il parcourt donc la région, séparée en fait en quatre sections distinctes, trouvant objets, armes et indices qui vont le guider vers son ennemi. Au niveau des armes, une dizaine sont accessibles. Il y a bien sûr les shurikens, mais aussi l'épée et d'autres non encore définies Le terrain est vu du dessus, votre personnage se déplaçant dans toutes les directions (scrolling multidirectionnel), dans un type de jeu d'arcade aventure que l'on trouve d'habitude sur console Chacune des section correspond en fait à un niveau, et il faut les visiter dans un ordre bien précis Chaque niveau possédera des graphismes et des ennemis totalement différents des autres

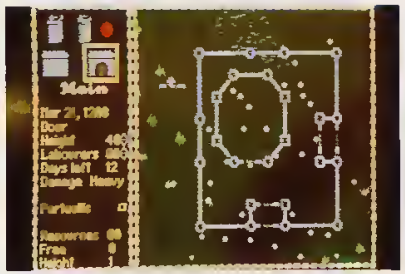
La compagnie américaine est non seulement l'une des plus anciennes sur le marché (en 1983, vous souvenez-vous de Archon, Pinball Construction Set, M.U.L.E. ou encore Murder On The Zinderneuf ?), mais aussi l'une des plus puissantes. Aux Etats-Unis, Electronic Arts édite bien sûr ses propres jeux, mais distribue aussi la quasi-totalité des éditeurs : Lucasfilm, SSI, Ubi Soft, et bien d'autres...
En avril 1987, Electronic Arts Limited, filiale anglaise du groupe, est montée à Langley, à quelques minutes du château de Windsor. La filiale se contente de la distribution en Europe des produits Electronic Arts, puis se lance dans le développement de jeux originaux, toujours supervisés par les Etats-Unis. En avril 1989, Electronic Arts Limited lance son premier jeu entièrement réalisé par une équipe anglaise : Populous. Le succès est incroyable, et le programme se vendra à plus de 150000 unités en Europe, avant de répéter ce succès aux Etats-Unis, au Japon, et d'être enfin adapté sur toutes les machines en vogue (Sega 8-bits, Megadrive, Super-Famicom, PC Engine, FM Towns)... Depuis deux ans, la compagnie récolte de nombreux prix dans tous les pays, comme cette année aux 4 d'Or.
En 1990, Electronic Arts reçoivent l'autorisation de développer sur Megadrive. Rusés, les responsables d'Electronic Arts en profitent pour obtenir les licences Megadrive des meilleurs jeux de leurs concurrents. S'ils adaptent principalement leurs jeux, ils se chargent aussi de ceux des autres, comme James Pond (Millennium), Unreal (Ubi Soft), Might & Magic (New-World Computing) ou encore Battle Squadron (Innerprise). Aujourd'hui, Electronic Arts a annoncé que l'année fiscale 1990 se bouclait par 72.5 millions de dollars de revenus ! Et pourtant, Electronic Arts compte être encore plus productif cette année que les précédentes, avec de nombreux produits originaux, mais aussi des produits pour Megadrive et d'autres consoles d'ici la fin de l'année. A ce propos, une annonce très importante sera faite au CES de Chicago, début juin... nous serons présents pour suivre à nouveau Electronic Arts, qui semble grandir avec nous !

CASTLES

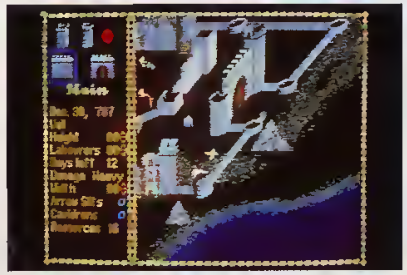
Réalisé par Interplay, Castles est un jeu mélangeant allégrement Sim City et Populous, dans un



milieu médiéval. Dans le jeu, vous jouez le rôle d'un souverain dans une contrée imaginaire. Au début, vous devez décider de la province dans laquelle vous voulez vous installer et construire votre château. A vous de choisir un endroit dégagé, proche des matières nécessaires à la construction de votre château, et assez éloigné de vos adversaires.

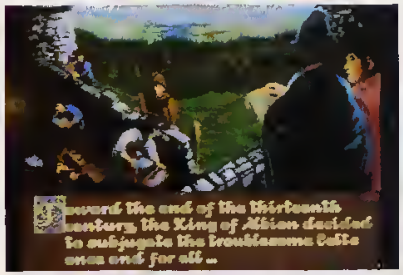


En partant des fondations d'origine, vous devez dessiner les plans de votre demeure et déterminer la hauteur des murs, l'emplacement des portes, tours, pont-levis, etc. Lorsque vous cliquez sur un élément et que vous le placer sur le plan, de nombreux éléments sont alors paramétrables ; outre la hauteur d'un mur, vous déterminez sa résistance, et assignez

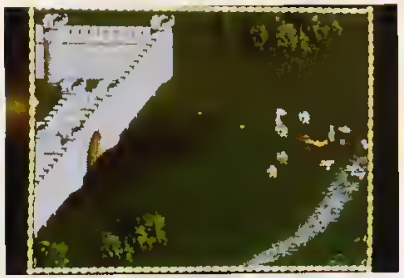


un certain nombre d'ouvriers à sa construction. Une fois ceci fait, l'on passe à une vue en 3D isométrique du terrain, et l'on peut y voir les ouvriers travailler. Les maçons montent leurs murs, aidés d'ouvriers faisant des allers-retours entre le lieu de construction et les stocks de matières premières. Plus vous employez d'ouvriers, plus le château avance vite, mais plus il vous faut payer en argent, ce qui implique une augmentation des taxes. Augmentez trop vos taxes, et vous aurez bientôt une révolte sur le dos !

Tandis que la construction de votre château se poursuit, des informateurs vous apprennent l'état de vos voisins. Régulièrement, divers événements vous obligent à prendre une décision politique, diplomatique, voire militaire. Votre château sera régulièrement assiégé, mais vous pouvez également attaquer vos voisins.



Dès qu'une attaque intervient, l'on passe dans une phase de jeu rappelant fortement North & South. Les archers tirent sur les ennemis approchant à pied, à cheval, avec parfois des catapultes détruisant vos murs ! Attention aussi aux tours de siège, qu'il faudra incendier, et aux échelles, sur lesquelles il faudra utiliser de l'huile bouillante



Entre la partie Sim City, le côté diplomatie avec les voisins et les combats à la North & South, Castles est véritablement un jeu très prometteur, qui devrait connaître un gros succès lors de sa sortie sur PC en juillet, d'autant plus que les écrans VGA 256 couleurs illustrant le jeu sont sublimes. A noter que les photos présentées sont issues de la version normale du jeu. Une version dans un univers d'heroïc-fantasy permet d'avoir de nouvelles options (dragons, magie, etc.), et des graphismes plus féeriques ! Castles sort en juin sur PC, et une version Amiga sortira certainement d'ici la fin de l'année, mais rien n'est sûr par contre quant à la possibilité d'une version ST.

ZONE WARRIOR

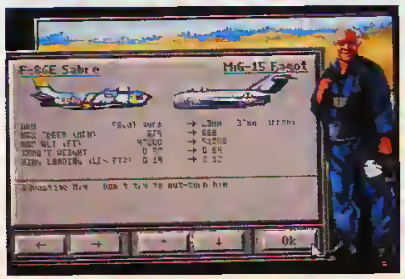
Annoncé pour fin juin sur Amiga et ST, voici un jeu d'arcade comme on n'en attendait pas chez Electronic Arts. Il s'agit d'un jeu de plates-formes au scrolling multidirectionnel, et dans lequel vous jouez le rôle d'un guerrier devant voyager à travers plusieurs époques, pour éliminer tous les extraterres-

tres qui ont envahi la Terre du passé afin d'en être les maîtres de demain ! Inutile de chercher bien loin, les programmeurs d'Imagitec l'avouent eux-mêmes, ils ont pensé à ce jeu la première fois qu'ils ont vus Terminator.

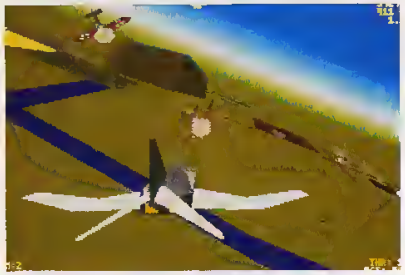
Le jeu en lui-même est donc un shoot'em'up se déroulant sur cinq niveaux : la Préhistoire, l'Egypte antique, le Japon médiéval, le Moyen Age et le Post-nucléaire. Chaque zone possède sa propre jouabilité, et il faudra terminer votre quête dans chacune pour compléter le jeu. Avec des graphismes réussis, une

présentation sympa et un système de codes pour reprendre le jeu au dernier niveau joué (il faut 6 heures pour terminer le jeu), Zone Warrior s'annonce être un jeu d'arcade pour les fanas d'action !

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT



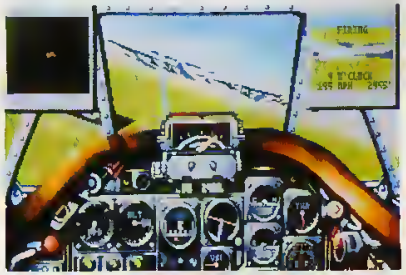
Quand l'auteur de LHX Attack Chopper se décide à faire un jeu de combat dans la série des Chuck Yeager's d'Electronic Arts, cela donne un programme fabuleux, d'autant plus lorsqu'il est sur PC en VGA 256 couleurs ! Il n'est pas encore sorti qu'Electronic Arts l'adapte déjà sur Amiga et ST, c'est dire la qualité du programme !



Si les premiers jeux de la série avaient été largement appréciés pour leur réalisme en matière de simulation, qu'en sera-t-il pour cette version combat qui est des plus folles. Imaginez que le jeu peut vous placer face à 14 avions ennemis, et gérer le combat et la 3D sans aucun problème. Le jeu comporte en fait deux modes de jeux. Vous pouvez accomplir une mission durant l'une des trois périodes données : Seconde Guerre mondiale, guerre de Corée, guerre du

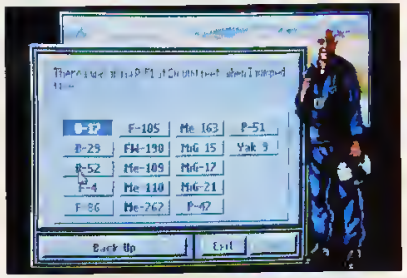
Viêt-nam. Ce sont les trois guerres auxquelles ont participés Chuck Yeager, qui vous donne d'ailleurs des détails et des conseils avant chaque mission. En tout, plus de 50 missions différentes sont disponibles, ce qui donne au jeu une longue durée de vie. Mais Chuck Yeager est aussi intéressant par son grand nombre d'avions simulés. Vous pouvez piloter un P51 Mustang, un FW-190, F86 Sabre, Mig-15, F4 Phantom, un Mig-25 et j'en oublie. En tout, ce sont près de 17 avions différents qui sont pilotables, avec pour chacun leur propre manoeuvrabilité !

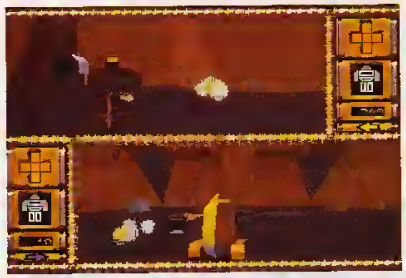
L'autre option permet de choisir rapidement un avion, une altitude de vol, une patrouille d'avions ennemis, et de plonger au coeur du combat. L'intérêt est de pouvoir mélanger tous les types d'avions, et donc de faire affronter Messerschmitt et Mig-29 avec des B-17 !

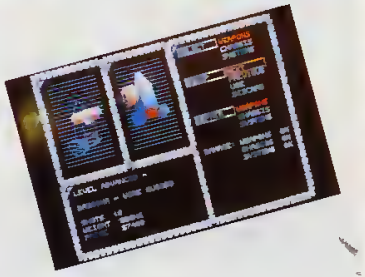


L'action est intense, tout d'abord grâce à la rapidité de la 3D, qui est véritablement époustouflante. Ensuite, les sons sont très réalistes, et lorsque vous subissez un tir ennemi, l'écran bouge d'une telle manière que vous avez du mal à réagir ! Le jeu comporte en outre 20 vues externes différentes, certaines étant des plus étonnantes. Ajoutons à cela les graphismes superbes en VGA 256 couleurs, et l'on ob-

tient ce qui devrait être le plus prenant des simulateurs de combats à venir ! Vivement juin, date de sortie de la version PC. Les versions Amiga et ST sortiront certainement pour la fin d'année.







CYBER FIGHT

Si le nom de Michael Powell ne vous dit rien, c'est tout simplement parce que ce brave programmeur anglais n'a pas réalisé de jeu depuis Powerdrome, en 1988. Son but avec Cyber Fight était de

montrer que le PC pouvait aussi avoir des
tion rapides et très prenants. Il n'a donc pas hésité à replonger dans la 3D pour nous proposer cette simulation de combat de robots !

Cyber Fight, c'est le nom donné à ce sport se pratiquant dans des arènes dans un futur plus ou moins proche. Le joueur commence par recruter cinq personnes, qu'il va entraîner de manière à ce qu'elles soient aussi fortes que possible, aussi bien physiquement que mentalement. Ensuite, les participants entrent dans un exo-squelette, véritable robot gigantesque, et doivent combattre dans une arène pleine à craquer, devant les caméras de télévision du monde entier.

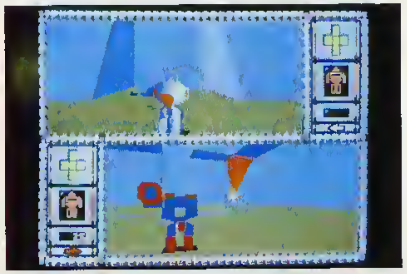
Avant que le combat ne commence, le joueur doit choisir un châssis pour son robot. Robots à roues, type ED209, Walker ou encore genre Battletech, les châssis sont variables et plus ou moins loufoques. Une fois ceci fait, vous devez choisir votre arme parmi un nombre impressionnant, selon votre argent. Aux haches ou tronçonneuses du début se succèderont marteaux-piqueurs, mitrailleuses, lance-flammes, bazooka, missiles nucléaires et j'en oublie. Si vous êtes vraiment riche, vous pouvez également acheter des accessoires, comme le radar, les écrans protecteurs ou l'ordinateur de combat.

Une fois ceci fait, vous entrez dans l'arène, où vous attend votre adversaire, qui peut être soit un autre joueur, soit l'ordinateur. Le but est simple : le

détruire. Si vous y arrivez, vous obtiendrez la gloire, l'adulation du public et un paquet d'argent, qui vous sera utile pour réparer votre robot et acheter des armes plus efficaces. Il faut bien sûr rapidement trouver le robot adverse dans l'arène, puis tenter de l'attaquer selon un angle où il ne pourra pas se défendre. Pour ce faire, vous pouvez soit le contourner, soit utiliser vos jetpacks vous permettant de

voler dans l'arène... Avec un peu d'entraînement, vous arriverez même à accomplir de véritables acrobaties. Des bases permettent de se recharger en munition ou en fuel, et ce sont bien évidemment des endroits stratégiques pour guetter l'adversaire. Quand le combat fait rage, les tirs et missiles partent dans tous les sens. Lorsque vous êtes touchés, il faut rapidement retrouver votre équilibre, car si vous tombez, l'adversaire aura encore moins de difficultés pour vous retoucher à nouveau. Si une partie de votre robot est trop touchée vous la perdez, ce qui peut signifier la fin s'il s'agit du torse ou de la tête. Par contre, rien n'empêche de continuer le combat avec un bras ou une jambe en moins, mais attention aux manoeuvres.. Le jeu comporte six arènes, où la gravité et quelques autres facteurs sont totalement différents.

Que l'on joue seul ou à deux joueurs, il est toujours possible d'obtenir une vue plein écran de l'un ou l'autre des robots. Cependant, deux vues "couplées" sont disponibles, permettant à deux joueurs



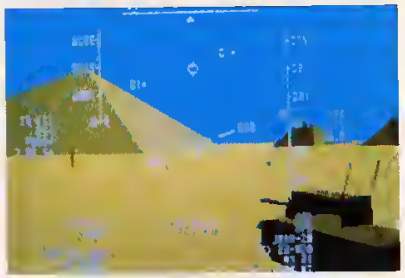
de participer sur le même écran. Cyber Fight est très prenant car très réaliste. Les graphismes tout d'abord, en VGA 256 couleurs, mais surtout la 3D possédant un système d'ombres et de lumières superbe, font que l'on plonge rapidement dans le jeu. De plus, la 3D en question est très rapide, très fluide et surtout détaillée. Il faut voir les missiles partir en faisant de la fumée, votre adversaire tomber en pleine course après un tir de mitrailleuse, son bras exploser, la fumée des jetpacks brouiller votre vue et tant d'autres détails sublimes. Les vues extérieures sont nombreuses et superbes. Elles suivent votre robot, mais avec quelques secondes de décalage, ce qui donne d'impressionnants "mouvements de caméra"

Très drôle à jouer, fabuleusement réalisé, Cyber Fight, dont le nom pourrait changer d'ici la sortie, s'annonce être un grand jeu. Le jeu devrait sortir à la rentrée sur PC, et une version Amiga sera alors développée. Avec un peu de chance, nous aurons également droit à une version ST, ultérieurement.

BIRDS OF PREY

Birds Of Prey, c'est le nom final de Hawk, le simulateur de vol dont nous vous parlions depuis trois ans. Pourquoi parler autant d'un simulateur de

vol ? Tout simplement parce qu'il est l'oeuvre de l'équipe d'Argonaut, qui y passe la majeure partie de son temps depuis la sortie de Starglider 2. Quand on se souvient de l'intérêt et de la réalisation de ce dernier, on comprend alors la curiosité régnant à l'égard de ce nouveau produit.



En quatre ans de développement, Birds Of Prey aura plusieurs fois changé de look et même de type de jeu. Si au départ il devait s'agir d'un simulateur plus basé sur l'action que le réalisme, il n'en est plus rien aujourd'hui, puisque le jeu s'annonce être, pour

Amiga, l'ultime simulation. A l'heure actuelle, le simulateur vous permet de prendre les commandes de 40 avions totalement différents, allant du Mig-29 au F117/A en passant par le Saab, le Tornado ou encore le Rockwell B1. Chaque avion est représenté en 3D de manière très détaillée, avec un nombre de polygones très important, ce qui veut dire que le F15 ou le F19 de ce jeu sont bien plus beaux que dans les simulations de Microprose, ou que le Mig-29 est beaucoup plus réussi que celui de la simulation signée Domark ! Mais le réalisme ne s'arrête pas là. Les armes, les radars, tous les détails techniques, les cibles, bref, tout dans le jeu a été poussé à un degré de détail jamais atteint auparavant. Chaque avion possède sa propre dynamique de vol, basée sur sa forme, son poids et

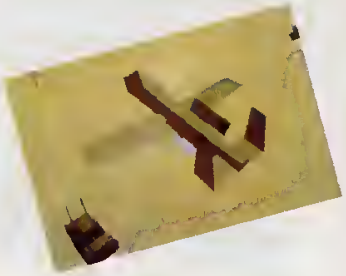
son centre de gravité. En cours de mission, cette dynamique change, car le niveau de fuel baissant et vos missiles ou bombes n'étant plus sur votre avion, son poids varie ! Chaque avion a ainsi son propre plafond de vol, variant également selon le poids. Ainsi, en revenant d'une mission, vous volerez souvent plus vite et plus haut !

12 types de missions sont disponibles, allant de l'interception en vol au bombardement, en passant par le largage de troupes, le vol expérimental sur de nouveaux engins, la reconnaissance aérienne avec le nec plus ultra des appareils photographiques. Comme pour la simulation, les missions sont très réalistes, même si elles se déroulent dans un pays inconnu. Vous choisissez simplement l'avion que vous désirez utiliser, et le programme se charge de vous indiquer

les cibles, avions ennemis, etc. L'intérêt est qu'en dehors des missions classiques, le jeu propose vraiment des missions très originales. Ainsi, la reconnaissance aérienne vous permet de véritablement prendre des photos. Revenu à votre base, vous verrez les résultats, et la réussite de votre mission dépendra de la qualité des photos obtenues ! Pour certaines missions, vous devrez même indiquer un point de rencontre avec un avion ravitailleur, ce qui vous permettra de refaire le plein en vol, si vous êtes assez doué pour y arriver.

Les missions n'ont pas de véritables fins. Cela veut dire que lorsque vous avez accompli une mission, vous pouvez continuer et en faire une nouvelle, d'un type différent si vous le désirez. Cependant, ce que vous aurez fait lors de la première aura des conséquences intervenant peut-être sur le cours des suivantes. Du coup, il est possible de sauvegarder son pilote et les missions accomplies, afin de reprendre là où vous aviez laissé le scénario. Comme tout évolue constamment, une même mission ne sera jamais semblable, ce qui est appréciable. En plus de cela, les auteurs ont prévu des options très pratiques, évitant de longues minutes de vol sans rien à faire. Ainsi, il suffit de dessiner sur la carte votre plan de vol, et d'appuyer sur une touche pour voir votre avion partir au loin... Le programme fait alors parcourir le trajet à votre avion en quelques secondes, et vous voilà au point d'arrivée. Bien sûr, s'il y a une rencontre ou un événement important durant le trajet, le jeu reprend à ce moment-là !

Là où l'on se rend compte du travail apporté sur ce jeu, c'est au niveau du réalisme du monde en question. Dans certains jeux, les avions ennemis sont toujours en vol ou apparaissent soudainement. Dans Birds Of Prey, tous les avions ont une base, d'où ils décollent à un moment où à un autre. Pour le vérifier c'est simple, le jeu permet de se placer dans les avions ennemis, pour voir ce qui se passe un peu partout. Ainsi, vous pourrez découvrir un avion ennemi dans son hangar, les portes s'ouvrir, l'avion rouler jusqu'à la piste, mettre les gaz, décoller, rentrer ses trains d'atterrissage et foncer vers vous... Mieux vaut alors retourner aux commandes de son appareil pour se préparer à un duel aérien. De même, au fur et à mesure des missions, les bâtiments détruits sont reconstruits petit à petit, tout comme les ponts et autres objectifs importants. Mais il se passe également des choses à terre. Des tanks se déplacent, des bateaux vont de port en port, des avions décollent des porte-avions... Bref, tout est d'un réalisme incroyable. Le cycle du jour et de la nuit est aussi présent, rendant le tout définitivement crédible, d'autant plus que les ombres sont portées, d'après la position du soleil ! La nuit il est même possible de voir les constellations, qui sont d'ailleurs à leurs véritables places.



La 3D est superbe, particulièrement détaillée, et assez rapide. Il faut reconnaître tout de même que ce n'est pas la 3D la plus rapide et la plus fluide vue sur Amiga, mais il faut dire que les auteurs ont privilégié le réalisme et l'intérêt à la réalisation. Attention, cela ne veut pas dire que Birds Of Prey est mal fait... Au contraire, tant de détail et de réalisme sont particulièrement impressionnants, et la 3D est tout de même de bonne qualité. Les vues extérieures sont superbes, d'autant plus que l'on peut voir n'importe quel avion selon n'importe quel angle.

Au final, on est en présence de l'un des plus beaux simulateurs à venir, et assurément le plus fou jamais réalisé. Original au niveau des missions et du déroulement du jeu, très réaliste, Birds Of Prey pourrait bien être le simulateur de vol de l'année ! Le jeu sortira en juillet sur Amiga, et les versions PC et ST plus tard dans l'année

DRAGON

Ce produit vient d'arriver au catalogue d'Electronic Arts, alors qu'il s'agit d'un programme assez vieux, que nous avions vu chez Firebird il y a deux ans. Réalisé par Jake Glover et Dave Lawson, Dragon

est un jeu d'arcade/aventure d'un genre particulier, puisque vous y dirigez un dragon faisant facilement la moitié de l'écran. Il est lourd, pataud, mais superbement animé et peut cracher du feu pour tuer ses nombreux ennemis. Assez original et particulièrement beau, Dragon ne sortira qu'en fin d'année sur Amiga et ST.

LHX ATTACK CHOPPER

L'excellent simulateur de vol en hélicoptère, qui a étonné tous les utilisateurs de PC, est en cours de conversion pour Amiga et ST. Le jeu pourrait être terminé pour la rentrée, si tout se déroule comme prévu. Voilà une bonne nouvelle..

POWERMONGER: WORLD WAR 1

Le premier data-disk pour Powermonger est en cours de réalisation, et, comme nous vous l'avions déjà dit, change entièrement le jeu en un wargame/action se déroulant durant la Première Guerre mondiale. Avions, tanks, barbelés, tranchées et autres détails rendent le jeu réellement nouveau. Après celui-ci, qui pourrait sortir avant l'été sur Amiga et ST, l'équipe de Bullfrog pense réaliser une version de la Guerre de Secession, du Japon Feodal, d'heroic-fantasy et enfin de la Guerre des Etoiles... Tout dépendra du succès du premier data-disk !

POPULOUS 2

L'équipe de Bullfrog travaille surtout à la réalisation de cette suite, devant être prête avant Noël sur Amiga et ST. Des personnages plus gros, des graphismes plus détaillés et plus variés, mais surtout beaucoup plus d'options que dans Populous.. Voilà ce qui vous attend.

HEROES OF THE 357TH

Projet initialement prévu pour juin, mais repoussé à la fin d'année en raison du grand nombre de simulateurs sortant chez Electronic Arts à cette date, ce jeu retrace les combats aériens en Europe, durant la Seconde Guerre mondiale. Sur la photo, vous pouvez ainsi voir Paris et la Tour Eiffel ! Le jeu devrait sortir sur PC dans un premier temps.

Disponible dans les et les meilleurs points de vente

CHUCK ROCK

SUPER HEROS PREHISTORIQUE

CHUCK ROCK C'EST LUI!

copain

pas copain

oeil vif

projectile bien utile

arme redoutable

le pied qui tue!

36 15 UBI

La paisible existence de Chuck Rock a été bouleversée par le kidnapping de son adorable petite femme Ophelia, enlevée par le satanique Gary Gritter.

Chuck Rock doit se démener à travers plus de 500 écrans, à coups de pieds et à coups de ventre pour retrouver son aimée. Il traversera plus de 25 zones plus droles les unes que les autres et vous le suivrez jusqu'au bout, sans plus pouvoir vous arrêter

Disponible sur ST et Amiga

Photos d'écran sur Amiga.

Distribué par UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil-ss-Bois

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Tel: (1) 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

520STE + POWERPACK	3290F
520STE 1M Ram POWERPACK	3490F
520STE 2M Ram POWERPACK	3990F
520STE 4M Ram POWERPACK	4990F
1040STE + STBAG	3790F
1040STE + STBAG + SM124	4990F
AMIGA 500	2990F
AMIGA 500 1M Ram	3290F
AMIGA 500 1M Ram + 1083S	5290F
MON. SC1435 ST	1990F
MON. 8832 PHILIPS	1790F

PROMOTIONS

STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC20	1990F
Lect.Ext double fsce ST ou AMIGA	590F
EXT 512K AMIGA	490F
Horloge/Interrupteur 512K pour STE	390F
512K pour STF	590F

ATARI LYNX + 2ème jeu 990F	SEGAGEAR + 1 jeu 1150F
GAMEBOY + 1 jeu 590F	MEGADRIVE + 1 jeu 1290F
NEC GT + 2 jeux 2990F	NEO GEO + 1 jeu 3990F

PROMO JUSQU'AU 31/05/91
SUR JEUX MEGADRIVE ET NEC
290F Pièce, 270F par 3, 250F par 4 et +

MEGADRIVE

ALESTE
AMBITION OF CAESAR
ATOMIC ROBOT KID
AXIZ FZ
BATTLE GOLFIER
CRACK DOWN
DANGEROUS SEED
DARIUS II
DICK TRACY
ELEMENTAL MASTER
FIRE SHARK
GAIN GROUND
GALARIES
GRANADA X
GYNOUG
HARD DRIVING
HEAVY UNIT
INSECTOR X
JOE MONTANA FOOTBALL
JUNCTION
KLAX
MAHJONG DETECTIVE
MEGA PANEL
MIDNIGHT RESISTANCE
MONSTER HUNTER
MONSTER LAIR
PHANTASY STAR 2
RINGSIDE ANGEL SUZUKI
STAR CRUISER
STRIDER HIRYU
SUPER AIR WOLF
SUPER MONACO GO PRIX
SUPER VOLLEY BALL
TIGER HELI
VALIS 3
VOLFIEF

NEC PC ENGINE

04 CHAMPION
AFTERBURNER 2
ALDYNESS SUPERGRAFX
ALICE IN WONDERLAND
ARMED FORCE
ATOMIC ROBOT KID
BULLFIGHT
BURNING ANGEL
CHASE HQ
COLUMNS
CYBER COMBAT FORCE
CYBERCQRE
DEAD MOON
DIE HARD
DORAMON
DROP ROCK
FANTAZY ZONE
GOLF BOY
HURRICANE
IMAGE FIGHT
JAPAN WARRIOR
KICK BALL
KLAX
MANIAC PRO WRESTLING
MOTO ROADER II
OPERATION WOLF
P47 NEC
POWERFUL DELIVERY BOY
PROFESSIONAL BASEBALL
W STADIUM PUZZLE BOY
SAINT DRAGON
SILENT DEBUGGERS
SOKOBAN
SPACE INVADERS
STRANGE ZONE
THUNDER BLADE
TITAN
TOY SHOP BOY
TV SPORT FOOTBALL
VEIGUES
VIOLENT SOLDIERS
W RING
WALLABY NEC
YOUNG MASTER
ZIPANG

CD ROM NEC
370F Pièce,
320F par 2,
300F par 3 et +

CD AVENGER
CD CRAZY CAR RACING
CD DEATH BRINGER
CD DOWN LOAD 2
CD EGUZAIRU
CD JB AROLD MURDER
CD LAST ARMAGEDON
CD LAVALEUR
CD LEGEND OF 3 HEROS
CD MANHOLE
CD MASTER OF MONSTERS
CD MILITARY DOMMANDO
CD PROFESSIONAL BASEBALL
CD RANMA 1/2
CD ROAD SPIRITS
CD SHANGAI 2
CD SIDE ARM
CD SUPER DARIUS
CD VASTEEL
CD WONDERBOY 3
CD YS III

JEUX LYNX
195F pièce
360F les 2

BLUE LIONTNING, CHIPS CHALLENGE
ELECTROCOP, OATES ZENDECOM
GAUNTLET, KLAX, RAMPAGE, RYOAR
MS.PACMAN, PAPERBOY,
ROAD BLASTER, ROBO-SQUASH,
SLIME WORLD
XENOPHOBE, ZARLOR MERCENARY

-20% sur librairie ST/AMIGA
de -20% à -50% sur logiciels ST/AMIGA jusqu'au 31 Mai

1 JEU SUPPLEMENTAIRE AU CHOIX POUR TOUT ACHETEUR D'UNE LYNX JUSQU'AU 31 MAI
Ex: Lynx + California + Road Blaster + Blue Lightning
990F

Vente par correspondance
Matériel expédié sous 48H

Paiement CB, VISA, Carte Aurore, Credit SOFINCO, CETELEM, 4 fois sans frais

NOUVEAUTES
3615 ELECTRON

Disquettes Konica 3,5 DF DO
200 Frs les 50
380 Frs les 100
1800 Frs les 500

ELECTRON MONTPELLIER
7 rue Reoux (Bd Renouvier)
34000 Montpellier
Tel: 67 58 39 20
9h30 à 12h30, 14h à 19h30
du Mardi au Samedi

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

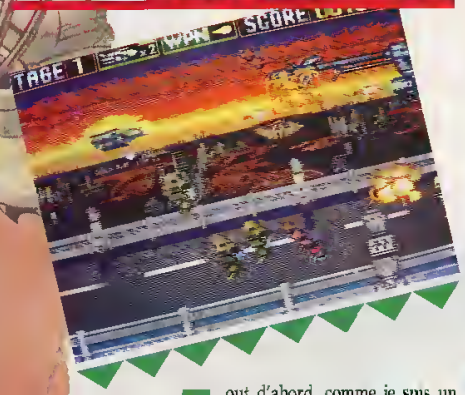
Nom : .....
Adresse : .....
.....
CP : ..... Tél : .....
Ville : .....
Mode de réglement : Chèque Bancaire
CB : N° ...../...../..... ./.....
Date Validité: .../... Mandat Crédit

Je vous passe la commande suivante

Désignation	Qté	Montant
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....

Signature
Total Port.....
Total Commandé .....
Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F

DOWN LOAD II



Tout d'abord, comme je suis un être adorable, gentil, sympathique, agréable et surtout modeste, je vais vous donner en cadeau et en exclusivité mondiale un petit truc pour ce jeu. Tous les deux ou trois ennemis de fin de niveau, pressez une petite fois la touche Select de temps en temps, vous aurez alors la surprise de passer directement au niveau suivant en évitant l'affrontement. Ce n'est pas valable pour tous les monstres, mais pour la "Vénus", ça marche et pour d'autres également.

L'histoire commence alors que vous vous réveillez dans le grand lit de votre grande chambre. Après une scène d'un érotisme insoutenable, durant laquelle on voit un homme nu (du calme les filles!), un brin de toilette et vous vous asseyez dans votre grand fauteuil et allumez votre grand téléviseur. Après avoir zappé, vous écoutez d'une oreille distraite les actualités lorsque vous apprenez une grande nouvelle. Un ennemi attaque votre monde et comme il se doit dans ce type de jeux, vous allez prendre les commandes de votre vaisseau pour livrer une grande bataille. Mais ceci, seulement après qu'une charmante jeune fille soit venu vous rendre visite pour vous dire que vous êtes le seul espoir de la planète. Ni une ni deux, vous allez rejoindre votre vaisseau et vous lancer... dans une grande bataille. Votre appareil est vraiment fait pour vous éviter le moindre effort. Ainsi, pour monter dedans, la cabine descend jusqu'à vous et vous remonte jusqu'au poste de pilotage. Et c'est parti pour la grande guerre!

C'est le plus beau? demandez-vous tous en coeur. Oui! c'est le plus beau!! Des centaines de monstres et de vaisseaux différents, des décors chaque fois différents et parfois même surprenants. Au début, vous partez peu équipé mais allez trouver des bonus qui vous permettront de gagner de la puissance de tir et amélioreront les capacités de votre vaisseau. Ainsi, les bonus marqués d'un "P" augmenteront l'armement alors que les "S" vous rendront plus rapide. Les bonus rouges vous accorde

Le monstre du premier niveau

ront un vaisseau complémentaire qui tirera seul sur les ennemis. Les bleus, eux, créeront un bouclier. Il reste le bonus marqué d'un "G" qui vous rendra hyper-rapide et le bonus "1up" qui vous donne un vaisseau supplémentaire. Au début du jeu, les ennemis sont, comment dire, traditionnels. On retrouve les vaisseaux, les monstres qui vous tirent dessus ou vous foncent dessus. Mais après quelques secondes, ce sont des vers, puis des serpents. Le niveau suivant, après avoir réussi à éviter et à

détruire tous les ennemis, vous aurez alors à slalomer entre de gros blocs de pierre afin d'arriver au monstre qui vous empêche de progresser plus avant. Puis le niveau suivant atteint, ce sont des dieux de l'Olympe qui se mettent en colère et l'un d'eux vous envoie des vagues de tridents alors qu'un autre fait souffler le vent afin d'envoyer les feuilles des arbres (qui sont mortelles) sur vous en une pluie (NDLR: ouah l'autre, il ne connaît même pas le nom des divinités grecques, pouhhff!). Puis c'est un banc de poissons qui se dirige vers vous. Quand enfin vous arrivez dans une zone calme, vous avez alors la grande surprise de voir Vénus sortir de l'eau. Celle-ci vous attaque grâce à une arme située sur son front. Une fois que vous croyez l'avoir neutralisée, ce sont ses bras qui apparaissent miraculeusement et se mettent à vous poursuivre. Niveau suivant: vous vous retrouvez

Le troisième niveau

maintenant dans un endroit étrange qui ressemble à l'architecture d'un processeur d'ordinateur. Là, des chiffres et des lettres dissimulent des armes redoutables. Un peu plus loin, des bulles se mettent à vous poursuivre et à vous enfermer. Une fois qu'elles ont réussi, elles analysent les composantes de votre vaisseau et créent des clones de celui-ci qui se mettent à vous attaquer. Plus loin encore, vous aurez à échapper à une pluie de météorites tout en évitant les tirs ennemis.

Comme vous pouvez le constater, vous n'êtes pas au bout de vos surprises. Et ce n'est qu'un petit aperçu de ce qui vous attend car je n'ai été qu'au neuvième niveau puisque, étrangement, le jeu a planté à ce moment-là et je suis resté avec un écran de télé noir pendant cinq minutes avant de couper ma console (NDLR: ouais, ouais, toujours la même excuse!).

Après chaque bataille, vous avez droit à un intermède et un dessin animé intégrant la charmante jeune fille du début du jeu qui vous informera sur la progression de votre mission.

Les décors sont somptueux, je me répète, mais il y a des quantités d'ennemis différents et le scrolling est fluide tout le long du jeu ou pratiquement. En effet, à un certain moment, il y aura tellement de sprites qui bougent et qui tirent à l'écran que le jeu ralentira, mais ce passage est tellement délicat que nous ne leur en voudrons pas. Mais le plus beau dans ce soft, mis à part les décors, c'est les "boss" de chaque niveau. Là, les programmeurs n'ont pas

C'est déjà beaucoup plus dur au deuxième niveau

lésiné sur la diversité ni sur la taille de ceux-ci. Certains apparaissent d'un seul coup, d'autres surgissent des profondeurs des eaux, d'autres sortent du sable et certains sont aussi grands que l'écran. Dans l'ensemble, ils ne sont pas trop résistants. Pour les détruire, j'ai une préférence pour les missiles téléguidés qui trouveront seuls la cible pendant que vous pourrez vous concentrer sur le pilotage du vaisseau.

La musique qui accompagne le jeu est superbe, grâce comme toujours au son laser. J'avais oublié de vous dire que vous avez une quantité illimitée de crédits pour continuer le jeu. Sympa non? C'est sûrement un signe que le jeu est grand, et qu'il y a un nombre impressionnant de tableaux.

Philippe Querleux

GEN D'OR

91%

Jeu d'orcade
Edité par
NEC AVENUE
CoregrafX
(disponible)

MOTOROADER II

Motoroader était le seul jeu à ce jour, avec Bomberman, qui pouvait se jouer à cinq simultanément sur une machine. Motoroader II, comme vous vous en doutez est la suite du premier. Le principe de jeu reste le même. Vous choisissez un véhicule, l'équipez en fonction de vos finances et partez pour une course durant laquelle tout est permis. Un compteur vous indique le nombre de chocs que le véhicule peut encaisser. Comme la course se joue à plusieurs joueurs sur un même écran, lorsque l'un des concurrents est trop en retard, sa voiture est propulsée au même niveau que celle de ses adversaires. En fonction de votre place à l'arrivée, vous gagnez une certaine somme d'argent qui vous permet de mieux équiper votre voiture pour la course suivante.

Il y a de nombreuses différences entre la précédente version de ce jeu et celle-ci. Mais sinon, à quoi bon sortir une nouvelle version? (NDLR: oui, c'est vrai ça!) En premier lieu, les circuits ont changé: vous allez courir sur toutes sortes de routes, sabloneuses ou bitumées, et ponctuées d'obstacles. Ensuite, les véhicules ne sont plus les mêmes.

77%
Jeu d'arcade
Edité par NCS
CoregrafX
(disponible)

On ne peut plus parler de voitures maintenant car vous pourrez acheter des aéroglisseurs, des chars et d'autres engins plus ou moins performants et résistants.

Vous pouvez également acheter ou vendre des pièces et vous voyez enfin ce que vous allez acheter avant de dépenser votre argent, ce qui n'était pas le cas dans l'ancienne version. De plus, la conduite n'est plus la même. Ici, les véhicules ont une inertie et il ne suffit plus de pousser la manette dans le sens de la piste pour prendre un virage. En effet, chaque élément compte et si vous avez le malheur de faire le mauvais choix dans l'achat de l'équipement, vous passerez votre temps à sortir de la route dans les virages. Si l'on considère en plus que vous avez droit, en fonction de la carrosserie choisie, à un certain nombre de collisions et de sorties de route avant l'explosion de votre véhicule, vous ne tiendrez pas longtemps.

Gare à l'inertie du véhicule.

Ce jeu apporte vraiment un plus par rapport à l'ancienne version et si, lorsque vous jouez seul, vous ne prenez pas vraiment un grand plaisir, dès que vous êtes plusieurs (de même niveau), le jeu prend alors sa véritable dimension et devient très prenant. Les graphismes améliorés, le grand nombre de pistes et leur diversité, la possibilité de jouer jusqu'à cinq simultanément, voilà un grand jeu!

Philippe Querleux

DIGITAL ACCESS®

L'accès Nouveautés

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - ✆ 91 81 26 44 - FAX : 91 37 12 08

NEC PC ENGINE

- Core + jeu — [illegible]0 Frs
- Coregrafx+jeu+manette+quintupleur — 1290 Frs
- Coregrafx+CD Rom+jeu — 3990 Frs
- CD Rom seul — 2590 Frs
- Supergrafx+jeu — 1990 Frs
- Turbo Express GT+jeu — 2490 Frs
- Adaptateur 2 joueurs — 199 Frs
- Adaptateur 5 joueurs — 259 Frs
- Adaptateur SGX/CD — 399 Frs
- Joypad HORI — 199 Frs
- Joypad NEC — 299 Frs
- Joystick XE1-PRO — 490 Frs
- Gun No. (15 jeux) — 120 Frs
- Sacoche de Transport (12 jeux) — 119 Frs

LES NOUVEAUTES

- Alice in Wonderland — 349 Frs
- Burning Angels — 345 Frs
- Cadash — 385 Frs
- Champion Wrestler — 349 Frs
- Chase HQ 2 (SCI) — 399 Frs
- Columns — 349 Frs
- Dead Moon — 365 Frs
- Final Match Tennis — 349 Frs
- Jackie Chan — 349 Frs
- Legend Of Hero — 399 Frs
- Man Hak — 349 Frs
- Marchen Maze (Alicelf) — 349 Frs
- Over Ride — 399 Frs
- Powerful Delivery Boy — 365 Frs
- Puzzle Boy — 347 Frs
- Silent Debuggers — 349 Frs
- Jinky — 385 Frs
- TV Sport Football — 387 Frs

LES HITS

- Aero Blasters — 367 Frs
- Afterburner II — 349 Frs
- Batman — 349 Frs
- Bloody Wolf — 389 Frs
- Bomber Man — 349 Frs
- Chase HQ — 399 Frs
- Cyber Combat Police — 349 Frs
- Dark Legend — 349 Frs
- Devil Crash — 349 Frs
- Die Hard — 349 Frs
- Download — 389 Frs
- F1 Circus — 349 Frs
- Formation Soccer — 349 Frs
- Heavy Unit — 399 Frs
- Hurricane — 349 Frs
- Mister Heli — 399 Frs
- Moto Show — 389 Frs
- Ninja Warriors — 349 Frs
- Ninja Spirit — 389 Frs
- Operation Wolf — 349 Frs
- Ordyne — 349 Frs
- Out Run — 361 Frs
- P-47 — 389 Frs
- PC Kid — 389 Frs
- Power League Baseball III — 399 Frs
- Rabio Lepus Special — 349 Frs
- Saint Dragon — 389 Frs
- Shinobi — 389 Frs
- Son Son 2 — 399 Frs
- Spin Pair — 349 Frs
- Super Star Soldier — 389 Frs
- Super Volley Ball — 387 Frs
- Thunder Blade — 349 Frs
- Toy Shop Boys — 349 Frs
- Vigilante — 389 Frs
- Violent Soldier — 349 Frs
- World Court Tennis — 369 Frs
- Zipang — 349 Frs

JEUX CD ROM

- CD Avenger — 449 Frs
- CD Crazy Car Racing — 349 Frs
- CD Final Zone II — 449 Frs
- CD Golden Axe — 449 Frs
- CD JB Harold Murder Club — 449 Frs
- CD Legion — 449 Frs
- CD Red Alert — 499 Frs
- CD Side Arms — 449 Frs
- CD Super Darius — 449 Frs
- CD Valis III — 447 Frs

JEUX SUPER GRAFX

- SG Aldynes — 449 Frs
- SG Battle Ace — 399 Frs
- SG Darius Plus — 449 Frs
- SG Galaxy Force II — 499 Frs
- SG Ghouls n Ghosts — 499 Frs
- SG Grand Zort — 445 Frs
- SG Strider — 499 Frs

MEGADRIVE

- Megadrive Fr+Altered Beast — 1[illegible]90 Fr
- Megadrive Int.+jeu au choix — 1490 Frs
- Arcade Power Stick — 499 Frs
- Control Pad Competition Pro — 250 Frs
- Joypad PRO 2 — 199 Frs
- Joypad SEGA Megadrive — 169 Frs
- QuickJoy SG Fighter — 200 Frs
- Stereo Control Pad "STRIKER" — 295 Frs
- Game Adaptator (Pour jeux japonais) — 150 Frs
- Sacoche de transport (4 jeux) — 119 Frs
- Sacoche de Rangement (8 jeux) — 49 Frs

LES NOUVEAUTES

- Aero Blasters — 449 Frs
- Atomic Robot Kid — 447 Frs
- Crack Down — 399 Frs
- Dangerous Seed — 449 Frs
- Darius II — 449 Frs
- Dick Tracy — 499 Frs
- Elemental Master — 449 Frs
- Fantasy Star III (US) — 489 Frs
- Gaiares — 529 Frs
- Gain Ground — 399 Frs
- Gynoug — 449 Frs
- Hard Drivin — 449 Frs
- Heavy Unit — 449 Frs
- Joe Montana Football — 449 Frs
- Knock Out Boxing — 449 Frs
- Magical Boy — 399 Frs
- Midnight Resistance — 449 Frs
- Monster Lair — 449 Frs
- Ring Side Angel — 499 Frs
- Spiderman — 449 Frs
- Stormlord — 399 Frs
- Super Volleyball — 449 Frs
- Tiger Heli — 449 Frs
- Volfied — 399 Frs
- WrestleBall — 449 Frs

LES HITS

- After Burner II — 449 Frs
- Alex Kidd — 399 Frs
- Arnold Palmer Tournament Golf — 449 Frs
- Batman — 449 Frs
- Battle Squadron — 449 Frs
- Budokan — 449 Frs
- Cyber Ball — 369 Frs
- DJ Boy — 369 Frs
- Dynamite Duke — 449 Frs
- E-Swat — 369 Frs
- Fantasy Star II (US) — 615 Frs
- Ghostbusters — 369 Frs
- Ghouls n Ghosts — 449 Frs
- Golden Axe — 369 Frs
- Hell Fire — 449 Frs
- Insector X — 399 Frs
- Ishido "The Way Of Stones" — 389 Frs
- James Buster Douglas Boxing — 449 Frs
- Last Battle — 369 Frs
- Mickey Mouse — 449 Frs
- MoonWalker — 369 Frs
- Mystic Defender — 369 Frs
- Populous — 449 Frs
- Rambo III — 369 Frs
- Shadow Blasters — 449 Frs
- Shadow Dancer — 449 Frs
- Strider — 449 Frs
- Super League BaseBall — 369 Frs
- Super Monaco GP — 449 Frs
- Super Real BasketBall — 399 Frs
- Super Shinobi — 399 Frs
- Sword Of Vermillion (US) — 615 Frs
- Techno Cop — 449 Frs
- Thunder Force III — 449 Frs
- Trampoline Terror — 389 Frs
- World Cup Italia 90 — 369 Frs
- Zany Golf — 449 Frs

SNK NEO-GEO

- Neo-Geo — 1[illegible]90 Frs
- Neo-Geo+Jeu — 4490 Frs
- Memorie SNK — 590 Frs

JEUX NEO-GEO

- Base Ball Stars — 1490 Frs
- Bowling — 1790 Frs
- Cyber Lip — 1790 Frs
- Joy Joy Kid — 1690 Frs
- Magician Lord — 1490 Frs
- Nam 1975 — 1490 Frs
- Ninja Combat — 1790 Frs
- Riding Hero — 1690 Frs
- Super Spy — 1690 Frs
- Top Player's Golf — 1790 Frs

GAMEBOY

- Game Boy Cleaning Kit — [illegible] Frs
- Sacoche Ceinture "HIP POUCH" — 245 Frs
- Malette de transport "CARRY CASE" — 275 Frs
- Sacoche pour jeux Gameboy — 69 Frs
- Game Light — 169 Frs
- Loupe GameBoy "VIEW BOY" — 199 Frs

JEUX GAMEBOY

- Amazing Spiderman — 245 Frs
- Batman — 245 Frs
- Boulder Dash — 245 Frs
- Bubble Ghost — 245 Frs
- Bugs Bunny — 245 Frs
- Castle Wars — 245 Frs
- Chase HQ — [illegible] Frs
- ChessMaster — 245 Frs
- Dead Heat Scramble — 245 Frs
- Dr Mario — 245 Frs
- Dragon's Lair — 245 Frs
- Duck Tales — 245 Frs
- Flappy Special — 245 Frs
- Gargoyle's Quest — 245 Frs
- Godzilla — 245 Frs
- Gremlins 2 — 245 Frs
- Hal Wrestling — 245 Frs
- Hyper Lode Runner — 245 Frs
- Malibu Beach Volley — 245 Frs
- Mercenary Force — 245 Frs
- MotoCross Maniacs — 245 Frs
- Nemesis — 245 Frs
- Ninja Turtles — 265 Frs
- Paper Boy — 245 Frs
- Pipe Dream — 245 Frs
- Power Mission — 245 Frs
- Quarth — 245 Frs
- Radar Mission — 245 Frs
- Revenge of the Gator — 245 Frs
- Robocop — 245 Frs
- Side Pocket — 245 Frs
- Snoopy — 245 Frs
- Super Mario Land — 245 Frs

LA SUPER FAMICOM
Enfin Disponible à un Prix Exceptionnel!!!
2490 Frs

JEUX À 590 FRS
Bombuzal, Super Mario World, F Zero Actraiser, Pilot Wings, Populous, Gradius III, Final Fight, SD Great Battle Hole in One, Big Run, Augusta, Darius Twin

LES PORTABLES

LA GAMEGEAR

- GameGear+Jeu — 1490 Frs

JEUX GAMEGEAR

- Super MONACO G P — 299 Frs
- G Loc (After burner II) — 299 Frs
- Wonder Boy — 299 Frs
- Pacman — 299 Frs
- Junction — 299 Frs
- Columns — 299 Frs

Lynx : Consultez nous

ACCESSOIRES MICRO

- Quick Gun Turbo III — 1[illegible]9 Frs
- Quick Gun Turbo VI — 119 Frs
- Quick Gun Turbo Pro — 159 Frs
- Quick Gun Turbo Profi — 139 Frs
- SpeedKing Konix (PC/Apple) — 250 Frs
- SpeedKing Konix — 99 Frs
- Wico Ergostick — 270 Frs
- Winner The Boss — 169 Frs
- Tapis Souris MOUSE MAT — 50 Frs
- Boite de Rangement 3.5-40 d. — 69 Frs
- Boite de Rangement 3.5-80 d. — 89 Frs
- Boite de Rangement 5.25-50 d. — 79 Frs
- Disk 3 1/2 neutres (les 10) — 45 Frs
- Disk 3 1/2 Konami MF 2DD (les 10) — 49 Frs

Arrivage Massif de NOUVEAUTES en IMPORT du Japon et des U.S.A. sur toutes Consoles, N'attendez pas! Renseignez vous au : 91 81 26 44 - FAX : 91 37 12 08
REVENDEURS NOUS CONTACTER

Pour toute commande précisez le type de matériel

Commandez les nouveautés au 91.81.26.44

© National REPRO

Commande EXPRESS à adresser a :
DIGITAL ACCESS - 1, Rue DRAGON - 13006 MARSEILLE

Titres	Votre Machine	Prix

Participation aux frais de port (Etranger nous contacter)
30 Frs Accessoire consommable 100 Frs Matériels
Ajoutez 35 Frs Frais contre remboursement
Frais de port 20 Frs pour les logiciels
Envoi par Chronopost nous consultez

Préciser ☐ DISK ☐ CASSETTE — **Total :**

Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Nom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... N° Tél : ....

CB — Date d'expiration / Signature

Réglement ☐ chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat lettre

DIGITAL ACCESS c'est aussi l'accès Micro !

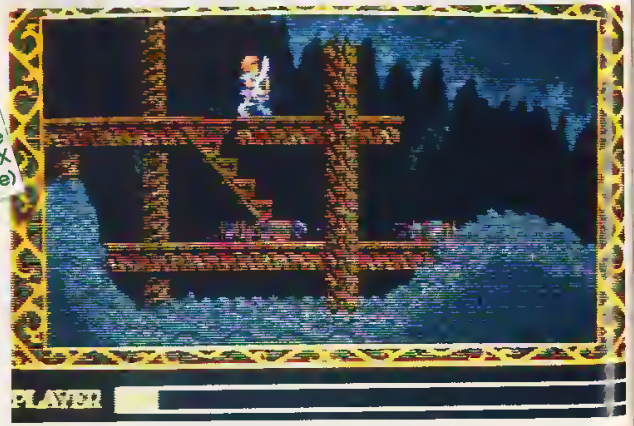
les HITS, les compils, les nouveautés Sur Amiga, ATARI, Amstrad CPC, IBM et compatibles, Macintosh, Apple II ...
Commandez-les au ✆ : 91.81.26.44

YS III

Voici la suite de ce jeu tant attendu (par moi, en tout cas!), de cette saga extraordinaire. Toujours en japonais, ce jeu est toutefois beaucoup plus jouable que les deux épisodes précédents. Remarquez que les précédents étaient tout de même assez jouables puisque votre serviteur les a même terminés à quatre reprises (je sens un NDLR qui va dire: "pour une fois qu'il termine un jeu") (NDLR: pour une fois qu'il termine un jeu!!). C'est vous dire s'ils sont bien, car jouer à un jeu d'aventure quatre fois, ce n'est pas si courant.

Toujours est-il que vous reprenez le rôle du petit chevalier qui dois récolter des objets et vaincre des monstres pour délivrer sa belle. Dans ce troisième volet, ce sont des statues que vous devrez ramener. Si vous avez connu Ys I et Ys II, vous serez étonné par cette suite. D'entrée, ce n'est plus un jeu vu de dessus mais vu de profil comme Ghouls & Ghosts. D'autre part, la partie aventure est moins présente, ce qui fait que vous ne serez plus coincé devant une porte qui refuse obstinément de s'ouvrir à cause d'un objet qui vous manque ou parce que vous ne vous êtes pas transformé en chien. Mais revenons à nos moutons.

Le jeu commence (NDLR: bien, bonne entrée en matière!) et vous apprenez qu'une personne a été enlevée par un ennemi démoniaque. N'écoutant que votre courage, vous allez vous lancer à la recherche du disparu. Mais au préalable, vous devrez faire un tour chez les divers habitants de votre village afin de récolter des renseignements et des objets. Vous devrez aussi passer chez l'armurier pour acheter une épée, une armure et un bouclier. N'oubliez pas de faire également un saut chez la magicienne afin d'acheter les herbes qui vous redonneront de la puissance. Il faudra aussi penser à bien vous équiper avec les armes et vêtements que vous achèterez. L'aventure commence lorsque vous sortez de l'enceinte du village. Une carte apparaît alors et vous indique



Dans Les grottes, prêt au combat!

90%

Jeu d'arcade aventure CoregrafX (disponible)

La carte des environs

L'armurerie du village

les endroits où vous pouvez vous rendre. Au début, il n'y en a qu'un... donc pas moyen de se tromper. L'écran vous indique en permanence votre puissance, votre puissance magique et l'argent possédé. Pour ce qui est de la magie, vous ne pouvez vous en servir que lorsque vous avez en votre possession une bague. Il y a plusieurs bagues que vous gagnerez ou découvrirez au cours de votre progression et donc plusieurs effets magiques. Le niveau de magie appelé "Ring" descend très vite dès que vous enfilez une bague et les seuls moyens de regagner des points de magie sont de retourner chez la magicienne, ou d'utiliser une herbe ou encore de tuer des ennemis. Chaque ennemi tué vous apporte un point de magie. Il vous rapporte aussi de l'argent bien sûr. A force de vaincre des ennemis, vous augmenterez aussi votre niveau maxi de puissance.

Mais revenons à l'aventure. Après avoir choisi l'endroit où vous allez vous rendre, vous vous retrouvez devant l'entrée d'une grotte. Il vous faudra explorer celle-ci et tuer les ennemis que vous rencontrez jusqu'à ce que vous découvriez une porte. Si celle-ci refuse de s'ouvrir, cherchez-en une deuxième. Une fois la porte ouverte, vous vous retrouvez devant l'un des chefs de la grotte. Vous devrez l'éliminer afin d'obtenir l'objet indispensable pour ouvrir la seconde porte et délivrer le personnage disparu. Chaque ennemi qui se cache derrière une porte n'est pas très difficile à tuer dès que vous trouvez la bonne tactique. Une fois les ennemis tués, vous retournez au village et refaites le tour de toutes les personnes qui y vivent. Puis c'est parti pour le deuxième lieu.

Le jeu est très grand et les divers endroits que vous visiterez sont tous différents. Vous devrez ainsi explorer des grottes, un château, une montagne enneigée, un donjon qui n'est éclairé que par un faisceau (si toutefois vous possédez le bon objet) puis finir en haut d'une tour et affronter une araignée géante vraiment très résistante. J'en sais quelque chose car c'est là que je suis bloqué. Mais pas pour longtemps. J'ai une petite idée.

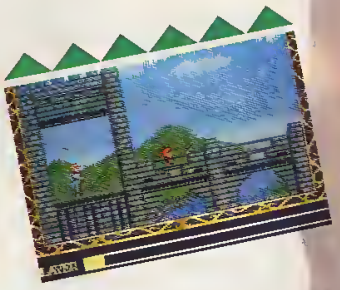
Les ennemis que vous devez tuer durant l'exploration des lieux sont très divers et vont des moustiques aux squelettes en passant par des plantes carnivores et des chevaliers.

Oui mais bon! Il est comment ce jeu? Ben j'men va vous l'dire. Honnêtement, je suis un peu déçu car j'ai l'impression que je suis presque à la fin alors que j'y joue depuis peu de temps (pas plus de quatre ou cinq heures). Mais j'ai toujours espoir que ce ne soit pas la fin et qu'après avoir passé cette araignée il me reste d'autres épreuves quoique mon niveau d'expérience soit au niveau maximum donc... Petite parenthèse, si vous explorez bien tous les recoins des cavernes et autres endroits, vous trouverez alors des armes et autres habits beaucoup plus performants que ceux vendus dans la ville.

Pour ce qui est du maniement du personnage, tous les boutons servent. Le bouton "select" permet d'accéder au menu principal dans lequel se trouvent les options de sauvegarde, les niveaux de votre personnage et surtout le menu qui vous permet de vous équiper. Le bouton "run" vous permet d'utiliser les herbes que vous avez sélectionnées au moment voulu. Les boutons de tir, eux, servent à sauter et à donner des coups d'épée. Durant le menu concernant l'équipement, si vous pressez "select", vous pourrez choisir un objet que vous aurez découvert et celui-ci entrera automatiquement en fonction dès que vous recommencerez à jouer. Pour peu bien sûr que cet objet ait une fonction à ce moment précis!

Je suis quand même un peu triste et déçu que la partie aventure ait pratiquement disparu. Car on se retrouve un peu devant un Ghouls & Ghosts en moins beau. Mais le jeu est tout de même une réussite. Graphiquement, on se trouve devant de beaux décors avec des scrollings sur plusieurs plans et des tableaux très variés. Côté son, on est gâté car le son laser est comme toujours d'une grande pureté et les musiques sont superbes. Les bruitages sont un peu moins réussis mais bon... Il y a beaucoup plus de dialogues que dans les précédentes versions et vous serez très souvent obligé de subir les sarcasmes d'un monstre avant de l'attaquer. En japonais bien sûr. Mais qui ne comprend pas le japonais de nos jours? (NDLR: c'est vrai ça, qui?)

Philippe Querleux



SODIPENG ET GÉNÉRATION 4 ORGANISENT UN GRAND CONCOURS À L'ANNÉE

COMME GRÉGORY MASSAL (59) CHAQUE MOIS VOUS POUVEZ GAGNER UN CD-ROM POUR CONSOLE COREGRAFX, ET TOUS LES TROIS MOIS UN SUPERLOT : L'ENSEMBLE COREGRAFX + CO-ROM.

CE MOIS-CI, VOUS JOUEZ DONC POUR L'ENSEMBLE COMPLET COREGRAFX + CD-ROM D'UNE VALEUR DE *3990 FRANCS*.

L - DIS

1 - Dans le premier niveau, combien de serpents apparaissent à l'écran ?

a) 2
b) 3
c) 6
d) 7

2 - L'une des armes que vous pouvez utiliser dans le jeu a une particularité, laquelle ?

a) bottes
b) baskets
c) chaussures de femme
d) tongues

3 - Lors du niveau 2, à un moment vous êtes attaqué par...

a) une salade verte
b) une carotte
c) une tomate géante
d) un oeuf

4 - A la fin du niveau 2, le serpent est composé de combien d'anneaux ?

a) 6
b) 10
c) 12
d) 15

Envoyez vos réponses à :

Génération 4, Concours Sodipeng
19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris

sur carte postale uniquement avant le 20 mai 1991
N'oubliez pas d'indiquer clairement vos coordonnées

Pour tout indice, contactez Fred sur la Hotline Sodipeng au (16) 99 08 95.72.

L - DIS

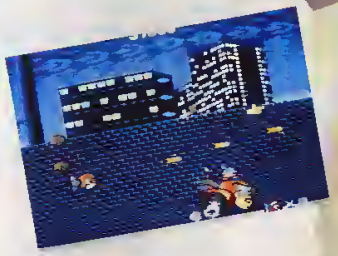
Diantre ! Ne voilà-t-il pas un jeu bien étrange dans lequel vous dirigez un vaisseau animé de vie. En effet, ce shoot'm up bénéficie de décors et d'ennemis assez surprenants puisque les graphismes sont du genre de ceux de Rabio Lepus, c'est-à-dire assez proche d'un dessin animé. Tonnerre ! Se peut-il que le jeu soit intéressant si le dessin est niais ? Mais qui dit que les dessins sont niais ! Il est même bigrement prenant et non dépourvu de rebondissements. Si comme moi vous possédiez le jeu, et si vous l'aviez essayé, vous auriez alors découvert que les ennemis peuvent être de toutes sortes. Eussiez-vous débuté le jeu que vous auriez alors été attaqué par une moule. Et pour peu que vous fûtes parvenu à détruire celle-ci, vous auriez alors été attaqué par un oeuf. Mille foudres ! Un oeuf, des moules, mais notre Philippe délire et fait le test de son repas de midi ! Non point, chers amis. Du reste, je ne goûte pas les moules. Ce sont bien là les ennemis que vous aurez à affronter dans ce jeu. Mais ce ne sont pas les seuls.

Après le chargement, vous apercevez le titre du jeu : L-Dis. Ce titre ne veut rien dire en effet, mais si vous retournez les lettres de ce nom, vous lirez alors Sid-L, et il est amusant de constater que ce nouveau nom ne veut rien dire non plus (NDLR : je crois bien que cette fois-ci, Philippe disjoncte totalement !!).

Donc, vous pressez la touche RUN, puis choisissez dans un premier temps le mode de difficulté. Il y en a trois. Ensuite vient l'option armement. Trois possibilités encore et vous choisissez celle qui vous convient le mieux (une petite voix nasillarde vous confirme votre choix). Une autre option vous était préalablement présentée, il s'agit en fait d'une démo, donc fort peu intéressante. Puis, la partie débute. Tout de suite, les ennemis foncent sur vous. Toutes sortes de vaisseaux ennemis vont faire leur apparition. Chacun d'eux vous attaque d'une manière différente. Certains vous fonceront dessus, d'autres cracheront des obus, d'autres encore vous tireront dessus à coups de laser.

90% Jeu d'arcade Edité par NCS CoregrafX (disponible)

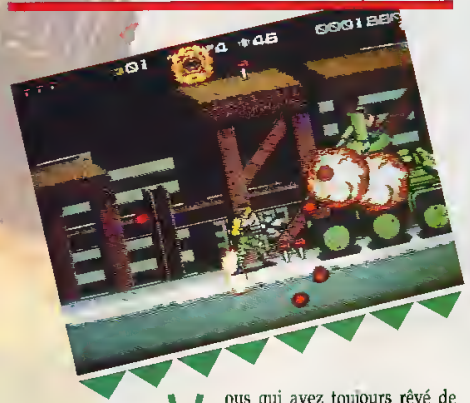
De temps à autre, vous verrez apparaître à l'écran un petit oiseau étrange tout jaune. Si vous tirez dessus, il se transformera en bonus après avoir fait une horrible grimace. Les bonus changent avec le temps. Malheureusement, la signification des bonus n'est pas évidente à comprendre dans la mesure où les noms sont en japonais. Toujours est-il que ces bonus, suivant les cas, augmenteront la puissance de votre vaisseau ou encore ajouteront de petites créatures à celui-ci. Chaque créature qui accompagne le vaisseau tire de différentes manières en fonction de sa couleur. Fichtre ! Il y en a même qui lancent des chaussures de femmes sur les ennemis. D'autres jettent des doigts.



Chaque niveau se compose de deux parties. A la fin de chacune, vous affrontez un ennemi puissamment armé et très résistant. C'est ainsi que durant le premier niveau, vous aurez affaire à une sorte de moule, et lors du deuxième niveau vous serez aux prises avec un oeuf. Si vous vous faites toucher, les bonus que vous possédiez réapparaissent, tout au moins en partie. S'il ne vous reste plus de vie, vous recommencez la partie au début du niveau où vous l'aviez perdue. Il semble y avoir une infinité de "continues". Lorsqu'il y a un grand nombre d'ennemis à l'écran, le jeu ralentit, c'est l'un des seuls défauts que j'ai pu noter en testant L-DIS. Un bon graphisme, un bon son, une bonne animation, de beaux ennemis, de l'humour, mais c'est là la recette d'un bon jeu il me semble... **Super !**

Philippe Querleux

MIDNIGHT RESISTANCE



Vous qui avez toujours rêvé de devenir Rambo, vous allez pouvoir exaucer votre voeu dans Midnight Resistance alias "Le retour de la revanche de la femme de ménage de Rambo". L'histoire commence alors que votre amie vous emmène dans une jeep pour attaquer la base ennemie. On a pris le film en route et nous ne savons même pas ce qu'ils ont fait, les vilains. Enfin ne cherchons pas, il faut les liquider, un point c'est tout! Evidemment, en tant que héros, vous ne pouvez pas rouler assis comme tout le monde et vous préférez être debout sur le capot de la voiture (bonjour les rayures).

Les ennemis arrivent et vous commencez alors à faire feu de toutes parts. Ils arrivent de partout, et vous foncent dessus. Certains des hommes qui sont touchés perdent des clés. Ces clés sont celles des vitrines des armureries. Lorsque vous arriverez dans ces fameuses armureries, vous pourrez alors en fonction du nombre de clés que vous possédez ouvrir les placards et vous procurer des armes plus puissantes.

Dans la panoplie du parfait guerrier, vous pouvez trouver des mitrailleuses, des lance-roquettes, des lance-flammes et des armes qui tirent dans trois directions à la fois. Vous pourrez aussi récupérer des bombes qui éclatent en l'air et font s'abattre sur les ennemis une pluie de roquettes. Une autre arme crée une barrière autour de vous. Mais ces armes ont une durée de vie limitée et les munitions s'épuisent très vite. Vous devrez donc les utiliser astucieusement. A la fin de chaque niveau, vous devrez détruire un véhicule fortement armé.

Les décors sont très variés et vous devrez progresser dans toutes les directions en affrontant des ennemis de plus en plus puissants et de plus en plus nombreux. Une fois, vous aurez un char qui vous tire dessus, une autre fois, ce sera une escadrille de chasseurs qui passent en vous larguant des bombes, une autre fois encore, ce sera une immense machine qui vous jette des roues dentées. Comme vous le voyez, vous n'êtes pas au bout de vos surprises. Il y a bien parfois des petits problèmes de maniabilité et quelques petits bugs lors des changements d'écrans, mais on peut pardonner tant le jeu est prenant et riche.

Philippe Querleux

Le combat fait rage!

82% Jeu d'arcade Edité par Sega MEGADRIVE (disponible)

SEGA GENESIS FRANCAISE avec 1 jeu + Game Adaptator 1449F

SEGA

SEGA MEGADRIVE + 3 jeux 1290F
livrée avec GHOSTBUSTER, E SWAT et DJ BOY

SEGA MÉGADRIVE avec PRO2 990F

SEGA MÉGADRIVE 890F

SEGA MÉGADRIVE avec PRO1 1090F

ACCESSOIRES	
JOYPAD	75F
PRO 2	125F
GAME ADAPTATOR	120F
PRO 1	250F
CABLE PERITEL	150F
TRANSFORMATEUR	150F

JEUX NOUVEAUTÉS	
SUPER AIRWOLF	390F
FANTASY SOLDIER II	390F
MIDNIGHT RESISTANCE	390F
WRESTLE BALL	390F
TIGER HELI	449F
DICK TRACY	390F
VALIS 3	390F
SHINING DARKNESS	NC
SONIC hedge dog	NC
FANTASY SOLDIER III	449F
KAGEKI	390F
MASTER OF WEAPON	449F
VERYTEX	449F
ZERO WING	449F
AEROBLASTER	449F
VOLLEY	449F

JEUX PROMOS	
SHADOW DANCER	250F
WONDERBOY III	290F
HEAVY UNIT	250F
HARD DRIVIN	250F
DANGEROUS SEED	250F
GYNOUG	390F
HELL FIRE	290F
CRACK DOWN	290F
ARROW FLASH	250F
BURNING FORCE	200F
DYNAMITE DUCK	250F
RING SIDE ANGEL	290F
FATMAN	250F
STRIDER	350F
MAGICAL HAT	350F
MICKEY	350F
E SWAT	190F
GHOSTBUSTER	190F
DJ BOY	190F

XDR 150F

GRANDE PROMO NEO GEO SOFT ET CONSOLE

ATARI

ÉLU 1er DISTRIBUTEUR MICRO LOISIRS PAR ATARI

520 STE + EXT. 512KO + cadeaux 3390F

520 STE COULEUR + 6XT 512Ko + cadeaux 5290F

1040 STE + EXT. 1MO + cadeaux 3990F

1040 STE COULEUR + EXT. 1Mo + cadeaux 5990F

520 STE + cadeaux 2990F

520 STF + jeux + joystick + domaines publics 1990F

1040 STE + cadeaux 3790F

1040 STF + jeux + joystick + domaines publics 2990F

ATARI LYNX

Tous les accesseires pour Lynx chez ULTIMA

SUPERFAMICOM Seuls ou avec 1 jeu un prix fantastique ! Appelez-nous pour connaître les nouveautes

ULTIMA Games

console — micro
ULTIMA PARIS République
5 Bd Voltaire 75011 Paris
Métro Republique
Tel. (1) 43 38 96 31 Fax. (1) 43 38 11 65

console — console
ULTIMA GAMES
21 rue de Turin 75008 Paris
Metro Rome-Liège-Europe
Tel. (1) 43 94 97 14 Fax. (1) 42 28 11 88

console — micro
ULTIMA LILLE
74 Rue de Paris 59800 Lille
Tél. 20 42 09 04
metro Gare

TURBO GT DISPO **NEC**

Coregraphx + 1 jeu + PRO 1 1490F 1090F

Coregraphx + 1 jeu 990F

Supergraphx + 1 jeu + PRO1 2490F 2090F

ACCESSOIRES	
JOYPAD	140F
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	190F
QUINTUPLEUR + JOYPAD	290F
XEI PRO manette d'arcade	690F
PRO 1 manette d'arcade	490F
CD ROM	NC
Jeu Blue Blink	190F
Jeu Super star soldier	150F
Jeu Dodge Ball	250F

JEUX	
ALDYNESS	449F
DEAD MOON	350F
SUPER STAR SOLDIER	150F
FINAL MATCH TENNIS	390F
OA CHAMPION	390F
LEGEND OF HERO-TONNA	390F
ROAD SPIRIT CD	449F
COLUMNS	390F
PARANOIA	150F
BLUE BLINK	190F
WORLD BEACH VOLLEY	190F
FINAL BLASTER	390F
JACKY CHANG	390F
CADASH	390F
TV SPORT FOOTBALL	390F
SILENT DEBUGGERS	390F
NEW 1943	390F
Y S II CD	449F
DOWN LOAD II CD	449F
YOUNG MASTER	349F
ETERNAL CITY	390F
POPOULUS	390F

SEGA GAMEGEAR	
CONSOLE GAMEGEAR	990F
MICKEY	350F
MONACO GP	240F
G LOC	295F
WONDERBOY	295F
COLUMNS	295F
PACMAN	395F
DRAGON CRYSTAL	295F
PACMAN	395F
WAREHOUSE MAN	295F
JUNCTION	395F

GAMEBOY	
GAMEBOY + TETRIS	590F
GAME LIGHT	140F
GAME LOUPE	120F
AMPLI	190F
LIGHT BOY	275F

Vente par Correspondance
BON DE COMMANDE à adresser à ULTIMA GAMES 5 bd Voltaire 75011 Paris Tél. (1) 43 38 96 31 demander Sabine

Possibilité de crédit par correspondance. Livraison en 48H Chrono dès réception de votre chèque.

Nom
Prenom
Adresse
CB n°
date d'expiration
Signature

Désignation du produit | Prix

Frais de port logiciel 25F
Frais de port matériel 100F

paiement par cheque ou CB

Prix revendeurs sont précisés en fonction des impératifs du marché

MAGICAL BOY

Présenté comme la suite d'Alex Kid, ce jeu n'a rien de commun avec son prédécesseur si ce n'est le graphisme et le personnage. Vous êtes ici un petit bonhomme qui doit traverser des mondes pleins de petits monstres.
(Deux heures plus tard) Excusez cette pause que je viens de faire mais j'avais acheté il y a quelques temps la cassette du film Cyrano et je viens juste de la regarder. Cela me donne une idée..
Souffrez chers lecteurs, que pour ce test faire,
Je cherche la matière, matière à faire des vers.
Notre petit héros se trouve bien en mal
De chercher le chemin pour gagner la bataille.
Il doit, de coin en coin, sauter toujours plus loin
Et n'a pour se défendre que ses grands coups de poing.
Il a de temps en temps un tout petit ami
Qui sort d'une statue, pour lui aider la vie.
Une chose en forme d'oeuf, qui détruit les ennemis
Et revient dans son sac jusqu'au prochain ennui.
Pour le côté scrolling, pour prouver qu'il est fluide,
Attention aux obstacles et attention au vide.
Il a de l'inertie, le petit personnage,
Il fonce comme un fou et fait des dérapages.
Toutes les trois scènes du jeu, il vous faudra tuer,
Avec vos coups de poing, un ennemi insensé.
Il est d'une grande taille, trace de maintes ripailles,
Mais grâce à votre travail, vous trouverez la faille.
Et parfois pour gagner et finir un tableau,
Vous devrez même trouver, en cherchant bien plus haut
La chose qu'il vous manque, cet objet qu'il vous faut
Pour que la porte s'ouvre sur un autre niveau.
Je ne suis pas doué pour ce genre de métier,

Et vais arrêter là mes imbécilités.
Je dois le reconnaître, je m'débrouille comme un manche,
Remarquez c'est normal, c'est aujourd'hui dimanche
Il faut bien avouer qu'il n'est pas évident
De parler d'un bon jeu en versifiant autant
(NDLR: Amis poètes, la leçon est finie!)
Soyons sérieux. Le jeu n'est pas vraiment nouveau, mais il est maintenant disponible. Le scrolling est très rapide
Il y a des tas de coins à explorer, et toutes sortes de monstres
Il y a plein de petites animations, comme la tête que fait votre héros lorsqu'il se retrouve dans le vide. Il faut aussi le voir lorsqu'il dérape ou freine brusquement.
Les images parleront mieux que les mots, et je ne dirai plus rien d'autre que: "Achetez-le!"

Philippe Querleux

87% Jeu d'arcade Edité par SEGA Megadrive (disponible)

MICRO VIDEO

La compétence d'un spécialiste, la puissance d'une chaîne.

Atari 520 STE + *20 jeux + ext. 512 Ko* **3.290 F**
Atari 1040 STE + *ST bag + ext. à 2Mo+ jeu - Tortues Ninja* **3. 990 F** quantités limitées
Mega STE+*moniteur multisync* **12.690F**
Amigá 500 + *Ext 512 Ko* **NC**
School Pack 3.590F
Amiga 500 + *Moniteur Couleur* **4.990F**
Moniteur 1083S stéréo 2.090F

Scanner à main Golden Image 1990F
Lecteur Disquette Golden Image 990F
Souris Optique G. Image 490F

ATARI LYNX

Jeux:
-Blue Lightning
-Chip Challenge
-Electrocops
-Gates of Zendocon
-Gauntlet
-Klax
-Mrs Pac Man
-Rampage
-Road Blasters
-Slime World
-Xenophobe
-Zarlor Mercenary
-Rabot Squash

Super Prix !

LYNX + 5 Jeux
+ Housse de transport
1390 F *(dont 1 jeu au choix)*

GAMEBOY + *3 jeux*: 890F
(Disponible seulement dans certains magasins et en quantité limitée.)

SUPER FAMICOM

2490 f avec 2 manettes
2990 f avec 1 jeu au choix

Jeux disponibles:

Bombuzal	Pilotwings	*et prochainement*
ActRaiser	3D Great battle	Augusta
Populous	f Zero	Darius Twin
Gradius 3	Final Fight	Sim City
Super Mario world 4	Hole in One	
	Big Run	

Super Volley Ball 349 F

Console SEGA MEGADRIVE®
MEGADRIVE + 1 JEU : 1290F
MEGADRIVE + 2 JEUX : 1.490F
MEGADRIVE+moniteur stéréo+1 jeu: 2990 F
Adaptateur cartouches Japonaises s/ Megadrive Française **150 F.**

Extrait jeux à 299 F

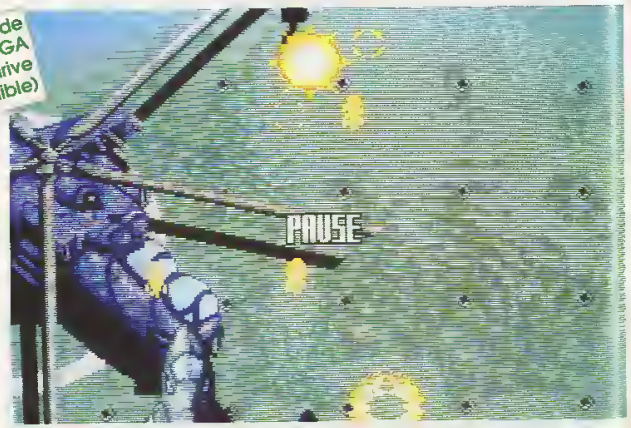
Altered Beast	Rastan Saga II
Arrow Flash	**Shadow Dancer**
Columns	Space Harrier II
Curse	Super Basket Ball
DJ Boy	World Cup Soccer
E Swat	Whip Rush
Golden Axe	
HellFire	
Herzog Zwei	
Insector X	
Junction	
Klax	
Mickey Mouse	
New Zealand Story	

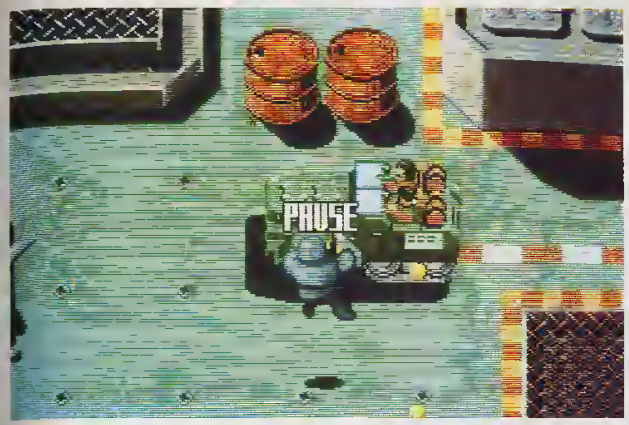
CARTOUCHE MEGADRIVE REPRISE

SUPER AIRWOLF

Super Airwolf est un remake des jeux de tir du genre de Tiger Heli, mais il ne s'arrête pas là. En fait, il y a trois jeux en un. La première partie vous met aux commandes du super hélicoptère de Springfellow Hawk, le héros du feuilleton (NDLR: naze) qui passait il y a encore peu de temps à la télévision. Au début, vous possédez un appareil assez mal équipé mais, comme il se doit dans ce genre de jeu, vous ne tarderez pas à récupérer des bonus qui augmenteront votre armement. A noter que ces bonus sont lâchés par le fameux F117, l'avion invisible au radar. Après avoir choisi votre mission parmi celles qui vous sont proposées (chaque mission vous rapporte une somme d'argent plus ou moins importante suivant la difficulté), vous avez droit à un briefing avec le fameux Archangel, votre chef avec son bandeau sur l'oeil gauche. Une fois que vous avez appris le but de votre mission, vous prenez les commandes de la bête.
La première partie est un shoot'em up traditionnel avec un scrolling vertical et des ennemis qui viennent à votre rencontre. Ces ennemis peuvent être des hélicos, des chars, des avions et autres, tout au moins au premier niveau. Pour vous défendre, vous avez grâce au premier bouton de tir une mitrailleuse (à noter que le tir est automatique, ce qui est bien pratique et vous évite des crampes aux mains) et avec le deuxième des méga bombes qui détruisent les ennemis présents à l'écran. Ces bombes sont en quantité limitée mais vous pourrez en récupérer d'autres grâce aux bonus. Le troisième bouton met en route le turbo qui vous permet d'accélérer, bien pratique aussi pour vous extirper de situations périlleuses. Notons que lui aussi (le turbo) est en quantité limitée et que vous pourrez aussi en récupérer avec les bonus. Une fois le but de votre voyage atteint, vous passez à la deuxième partie de la mission. Vous pilotez toujours l'hélicoptère, mais vous volez en rase-mottes et devez tirer sur les hommes et matériels qui se trouvent au sol afin de dégager le plus possible la route pour la troisième partie de la mission.

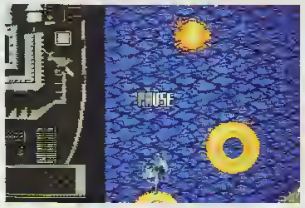
88%
Jeu d'arcade
Edité par SEGA
Megadrive
(disponible)





L'entrée de la base est bien gardée

Dans cette troisième partie, vous avez débarqué et parcourez maintenant à pied le terrain que vous avez bombardé dans la deuxième partie. Grâce à une mitraillette, vous tirez sur les ennemis qui auront échappé à votre matraquage précédent. Cela afin de vous frayer un passage jusqu'à un immeuble dans lequel vous devrez retrouver un homme qui est gardé prisonnier. Pour arriver jusqu'à lui, vous devrez tirer sur les murs qui à certains endroits ne résisteront pas longtemps à votre arme tout en évitant les balles ennemies. Pour éviter les tirs, vous pouvez sauter par-dessus ou les esquiver à la manière du toréador . enfin si l'on veut. Une fois cet homme libéré, vous n'avez plus qu'à sortir de l'endroit et reprendre les commandes de l'hélico afin de regagner votre base. Mais l'ennemi est encore là et essaiera une fois de plus de vous liquider. Si vous parvenez à regagner la base, vous aurez alors bien mérité votre prime et pourrez ainsi acheter des armes plus perfectionnées pour les futures missions.
Si au début j'avais l'impression d'avoir entre les mains un Xième jeu de tir, j'ai par la suite apprécié le fait qu'il y ait plusieurs jeux en un. En effet, j'adore qu'un jeu ait plusieurs parties différentes. Une bonne idée que l'on aimerait donc voir plus souvent dans les jeux de ce genre.



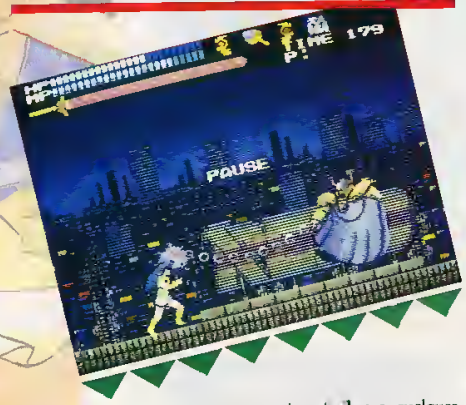
La première phase du jeu

Mais je ne vous ai pas parlé de la musique! Elle est en tout point semblable à celle du feuilleton et j'aime bien que dans un jeu tiré d'un feuilleton il y ait la même musique. Peut-être que lorsque nous aurons la version micro de Côte ouest ou de Chateauvallon, il y aura la même musique que dans la série.. qui sait? Les plus anciens d'entre vous se rappelleront peut-être de Dallas, le fameux jeu d'aventure sur Atari 800 qui avait la même musique que le feuilleton (version américaine bien sûr). Tout cela pour dire (NDLR: oui, c'est un peu long) que la musique est super, les graphismes moyens dans l'ensemble avec un scrolling de bonne qualité et une animation un peu simplette. Pour vous dire aussi que le jeu est assez plaisant et devrait grâce à son scénario plaire au plus grand nombre. Si j'ai un moment de libre entre deux tests, j'en referai sûrement une autre partie.

Philippe Querleux

Dans la forteresse

VALIS III



Ce jeu est sorti il y a quelques temps sur CoregrafX, mais si le début du jeu est en tout point semblable sur les deux versions, la suite change complètement. En effet, alors que sur la version CoregrafX je me trouvais coincé sur le flanc d'un falaise sans pouvoir parvenir à sauter sur une corniche, là, plus de colline.

Mais rappelons en quelques lignes l'histoire. Alors que vous dormiez, vous êtes réveillée (je vous le fais au féminin car dans le jeu, vous êtes une jeune fille) par un rêve qui relève plutôt du cauchemar. Votre soeur est kidnappée par un horrible personnage. Vous vous apercevez bien vite que ce rêve est en fait la réalité. Sans chercher plus loin, vous vous lancez en chemise de nuit à la poursuite du ravisseur mais arrivez trop tard. Vous avez juste eu le temps de voir votre soeur lancer une épée dans le vide. Ni une ni deux, vous sautez pour rattraper l'arme. Une fois en votre possession, celle-ci vous transforme en un genre de Wonder Woman et vous partez pour retrouver votre soeur. Vous ne tarderez pas à la revoir mais il faudra avant affronter le kidnappeur. Une fois que vous lui avez réglé son compte, vous aurez alors la possibilité pour la suite de l'aventure de jouer entre les deux personnages puis plus loin avec d'autres encore. Mais n'anticipons pas. Vous poursuivez donc votre progression et vous retrouvez dans un décor plus champêtre que les toits des immeubles sur lesquels l'histoire commençait. Là, des mâchoires géantes et des fantômes vous mènent la vie dure. Enfin arrivée au bout de la forêt, vous aurez à traverser un lac dans une barque dont le rameur ressemble fort à la mort. Après, c'est à l'intérieur d'un immense château que vous devrez faire vos preuves. Là, vous devrez actionner une grosse cloche en évitant des chevaliers en armure pour ouvrir un passage secret. Bon! Je vais m'arrêter là, non pas que je ne sache pas ce qu'il y a ensuite, mais je ne vais pas vous enlever le plaisir de découvrir la suite du jeu.

Sachez seulement que plus loin, les ennemis sont vraiment très coriaces et l'on a l'impression de changer d'époque en ayant eu à affronter des chevaliers quelques instants plus tôt et en se retrouvant maintenant devant des robots et autres créatures étranges.

Tout au long du chemin, vous trouverez des bonus qui vous permettront de retrouver de l'énergie, d'augmenter la puissance de votre arme et de gagner des points de magie.

Chaque personnage que vous incarnez possède sa propre arme. La première héroïne possède l'épée dont je vous ai parlé au début. Cette épée envoie une sorte de rayon. La deuxième jeune fille possède un fouet terminé par une boule hérissée de pointes. La troisième, qui ressemble à une petite bergère, lance des sortes de boules à l'aide de son bâton... de bergère.

Servi par de beaux graphismes et une bonne animation, ce jeu devrait plaire aux possesseurs de Megadrive. La version CoregrafX me semble un peu moins bien que cette version, et seule la musique est meilleure, mais cela uniquement grâce au fait que le jeu est sur disque laser.

Il reste à savoir si Valis III résiste à la comparaison avec Devil Hunter, jeu qui ressemble à Valis et qui est testé dans ce numéro.

Philippe Querleux

85% Jeu d'arcade-aventure Edité par SEGA Megadrive (disponible)

SODIPENG PC ENGINE

SUPER GRAFX + 1 JEU
1990,00 Frs

PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs

CORE GRAFX + 1 JEU
990,00 Frs

CD ROM
2990 Frs

POPULOUS

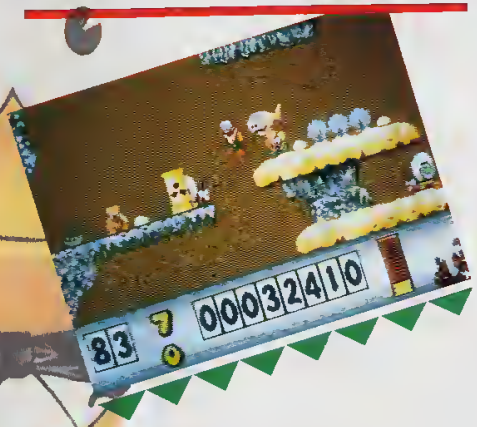
"JAMAIS UN JEU N'A ATTEINT UNE SI GRANDE PERFECTION..."

DISPONIBLE SUR CORE GRAFX

"Bref, une adaptation de qualité qui brillera longtemps au firmament des oeuvres de qualité!.."
Sylvain MICRONEWS

SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY
Tél: 99.08.89.41 Fax: 99.08.82.67

JAMES POND



My name is Pond... James Pond. James Pond est le fabeux agent zecret du vond des bers. Un oeil sur la doc de ce jeu : elle est conséquente et disponible en français, italien, espagnol, et encore en d'autres langues. Pour une fois donc tout le monde peut comprendre le but du jeu même sans doc. Vous avez ensuite droit à une petite biographie de l'auteur Chris Sorrel. Mais passons au jeu.

Vous incarnez un poisson qui doit accomplir douze missions. À noter que chaque mission est baptisée d'un nom qui n'est pas sans rappeler les titres des films de l'autre agent secret.
License to bubble vous met au défi de trouver des clés pour libérer des homards qui sont enfermés dans des cages.
Dans *From three mile Island with love*, vous devez conduire de gentils poissons vers la sortie avant que ceux-ci ne se transforment en méchants poissons sous l'effet de déchets radioactifs qui traînent dans les eaux.
A view to a spill vous plonge dans la guerre du golfe puisque vous devez stopper les fuites de pétrole d'un puits en déposant au pied de celui-ci des bâtons de dynamite.
The Fish with the golden bar vous oblige à vous transformer en chercheur d'or et à ramener des lingots d'or qui se trouvent dans une épave.

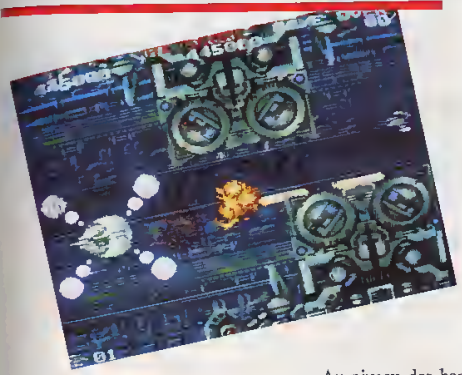
Je vous fais grâce des autres missions, à vous de les découvrir ! Toujours est-il que chacune repose sur le même principe. Vous devez trouver un certain nombre d'objets et les ramener à un endroit bien précis. Evidemment, chaque écran possède un grand nombre d'ennemis qui, suivant leur genre, peuvent vous paralyser, vous faire perdre de l'énergie, ou encore s'il s'agit des pieuvres vous rendre aveugle temporairement. Vous découvrirez un grand nombre de tableaux secrets qui renferment des bonus en tous genres et des pièges aussi. Il existe même des champignons téléporteurs qui vous téléportent (bien trouvé non ?) d'un endroit à l'autre. Pour vous défendre de vos ennemis, vous avez la possibilité de les emprisonner dans des bulles d'air que vous crachez. Mais une fois qu'ils sont prisonniers, vous devez les toucher afin de les éliminer. Une fois ceux-ci tués, ils se transforment en bonus. Il y a toutes sortes de bonus. Des étoiles de mer qui tournent autour de vous en créant une barrière, aux pots de glu qui vous immobilisent durant un moment. Vraiment, il ne se passe pas un instant sans que quelque chose n'arrive. Evidemment, votre temps est limité. Il existe aussi la possibilité de retourner chez vous, afin de déposer les objets que vous avez trouvés pour vous en servir plus tard.

Déjà testé sur plusieurs ordinateurs, qui plus est par moi, ce jeu n'est pas vraiment différent, et à la limite il est même un peu plus joli sur Amiga. Cela dit, il est quand même un peu plus jouable que sur les versions micros. En fait, une très bonne adaptation qui devrait plaire.

Philippe Querleux

81% Jeu d'arcade Edité par ECA Megadrive (disponible)

DARIUS TWIN

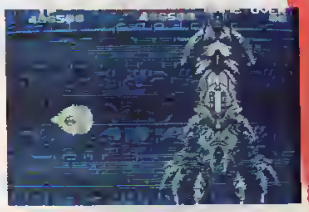


Après le relatif échec dans le domaine des jeux de tirs avec Gradius III, nous étions en droit de nous poser quelques questions quant aux possibilités de cette machine dans ce domaine. Maintenant, nous voila rassuré, la lenteur de Gradius III était entièrement due à une mauvaise programmation, puisque Darius Twin est tout sauf lent !

Au niveau du jeu, c'est assez classique avec plusieurs niveaux à parcourir tout en détruisant le maximum d'ennemis. De même, la fin de chaque niveau est ponctuée par un combat contre un monstre final. Alors, que dire de plus sur ce jeu ? Eh bien tout simplement qu'il est parfait techniquement. Le nombre de sprites simultanément présents à l'écran est énorme et ne ralentit en aucune façon le jeu. De plus, le jeu se déroule sur trois plans différentiels et la fluidité du scrolling est parfaite.

Au niveau des bonus, c'est encore une fois classique, via des capsules de couleur qui apparaissent après avoir détruit certaines vagues d'ennemis. Le plus souvent, il s'agit d'armes supplémentaires comme un tir laser, un double tir, un quadruple tir, un bouclier.

Les ennemis sont vraiment très variés et si les premiers vaisseaux ennemis rencontrés sont assez habituels, dès la fin du premier niveau, vous serez opposé à des monstres assez spéciaux. En effet, le premier gros monstre n'est ni plus ni moins qu'un énorme poisson. Pour le détruire, c'est assez facile, il suffit de lui tirer dans la gueule. Le second niveau se déroule dans l'espace avec toujours de nombreux poissons à affronter. Cette fois-ci, le monstre de fin de niveau est double avec non plus un, mais deux poissons.



Quant au troisième niveau, il prend place dans un décor complètement futuriste. Vous combattrez donc des robots, des vaisseaux, des tourelles, des fusées... Pour la suite, à vous de jouer ! En bref, un bon jeu de tir comblant parfaitement le vide qui existait sur la Super Famicom dans ce domaine !

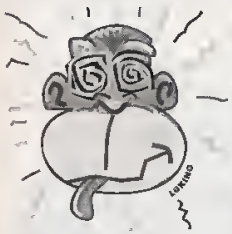
Frank Ladoire

80% Jeu d'arcade Edité par TAITO Super Famicom (disponible)

Les jeux Super Famicom ont été vus et sont disponibles chez Euro Loisirs à Paris!
Tel: 45.49.19.39.

Vente Par Correspondance
Tel: 49.39.05.72.

COCONUT



LE PLUS GRAND CHOIX DE CARTOUCHES EN FRANCE !!

MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE	990
MEGA + 1 JEU	1190
MEGA + 2 JEUX	1390
MEGA + 2 JEUX SUPER PRIX	1590
A VOUS DE CHOISIR MEGADRIVE FRANÇAISE + 1 JEU	1890
JOYPAD SIMPLE	290
ARCADE POWER STICK	450
JOYSTICK XE 1 PRO	390
ADAPTATEUR 8 BITS	490
LIVRE DES SECRETS	110
ALIMENTATION	150
CABLE PERITEL	150
NEW MICKEY 2	449
NEW BATTLE GOLFER	390
NEW AERO BUSTERS	449
NEW WRESTLE BOWL	399
NEW ADVANCED STRATEGY	499
NEW AMBITION OF CESAR	499
NEW COBRA COMMANDO	399
NEW DEVIL HUNTER	399
NEW BAHAMOOD	399
FIN AVRIL SUPER AIRWOLF	
FIN AVRIL VALIS 3	
ATOMIC ROBOT KID	440
ARNOLD PALMER GOLF FR	475
ALEXX KIDD	299
ALTERED BEAST	375
BATTLE SQUADRON	475
BASKETBALL	395
PAT RILEY BASKET GE	449
BATMAN	375
BURNING FORCE	375
BASEBALL STADIUM	399
CRACKDOWN	250
DICK TRACY	290
DARIUS +	449
DANGEROUS SEED	250
DYNAMITE DUKE	395
DJ BOY	375
ELEMENTAL MASTER	449
ESWAT	375
FOOTBALL AMERICAIN FR	475
FINAL BLOW BOXE	395
FORGETTEN WORLDS	365
GAIN GROUND	250
GHOSTBUSTERS	385
GOLDEN AXE	385
GOULS N GHOSTS	449
HARD DRIVIN	390
HEAVY UNIT	390
HELLFIRE	375
INSECTOR X	360
KEN	375
LAKERS VS CELTICS FR	449
MICKEY	340
MONSTERLAIR	390
MUSHA ALESTE	290
MAGICAL HAT	449
MYSTIC DEFENDER	369
MONACO GP	390
MOONWALKER	390
NEW ZEALAND STORY	375
PHANTASY STAR 2	450
POPULOUS	445
RINGSIDE ANGEL	425
RAINBOW ISLAND	445
SUPER VOLLEY BALL	290
SWORD OF VERMILION FR	599
SHADOW BLASTERS	290
SWORD OF SODAN	290
STAR CRUISER	425
SHADOW DANCER	445
STRIDER	445
SHINOBI	479
SUPER MASTER GOLF	375
TRAMPOLINE TERROR	399
TECHNOCOP FR	449
THUNDERFORCE 3	399
THUNDERFORCE 3 GE	449
VOLFIELD	190
WORLD CUP SOCCER	299

"DICK TRACY" DISPO SUR MEGADRIVE

SEGA 8 BITS

AFTER BURNER	325
ALEX KID IN SHINOBI WORLD	325
ALEX KID LOST STARS	295
AMERICAN BASEBALL	295
ASSAULT CITY (PHASER)	295
BASKETBALL KNIGHTMARE	295
BATTLE OUT RUN	325
BUSTER DOUGLAS BOXING	325
CALIFORNIA GAMES	295
CHOPLIFTER	265
COLUMNS	285
CYBER SHINOBI	325
DICK TRACY	325
DOUBLE DRAGON	325
DOUBLE HAWK	325
DYNAMYTE DUX	325
ESWAT	295
GALAXY FORCE	325
GHOSTBUSTERS	295
GOLDEN AXE	325
GOLFMANIA	295
GOLVELLIUS	325
GREAT VOLLEYBALL	265
IMPOSSIBLE MISSION	325
JOE MONTANA FOOTBALL	345
KING QUEST	325
MICKEY MOUSE	325
MIRACLE WARRIOR	395
MOONWALKER	325
OPERATION WOLF	325
PHANTASY STAR	355
PROMO ALIEN SYNDROME	149
PROMO BLADE EAGLE 3D	149
PROMO FANTASY ZONE III	149
PROMO PAPERBOY	190
PSYCHO FOX	325
R TYPE	325
RAMBO III (PHASER)	325
RAMPAGE	295
RASTAN	295
RC GRAND PRIX	325
ROCKY	295
SHINOBI	325
SHOOTING GALLERY (PHASER)	255
SLAP SHOT (HOCKEY)	325
SPELLCASTER	325
SUPER MONACO GP	325
TEDDY BOY	149
TENNIS ACE	325
THUNDERBLADE	295
ULTIMA IV	325
VIGILANTE	325
WONDERBOY	265
WONDERBOY II	295
WONDERBOY III	325
WORLD SOCCER 90	325
YS	395
ZILLION II	285

VENTE PAR CORRESPONDANCE

tel:

si vous télephonez de Paris:

43.38.79.65

si vous télephonez de province:

16 (1) 43.38.79.65

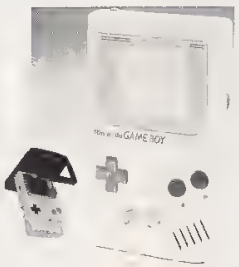
ou envoyez votre commande au:

13 BD VOLTAIRE - 75011 PARIS

"THE ALDYNES" DISPO SUR SUPERGRAFX

GAMEBOY

GAMEBOY + 1 JEU	590
GAMEBOY + 3 JEUX	990
LIGHTBOY	275
SACOCHE	195
GAME LIGHT	150
ALLEYWAY	190
BUGS BUNNY	245
BURGER TIME	245
BASKET IN YOUR FACE	195
BATMAN	195
BALLOON KID	245
BOULDER DASH	245
BOXING	195
BUBBLE GHOSTS	145
BATTLE PING PONG	245
CHESSMASTER	245
CASTLEVANIA	245
CHASE HW	245
DRAGON LAIR	245
DRAGON TAIL	245
DOUBLE DRAGON	195
DUCKS TALES	245
DEAD HEAT SCRAMBLES	195
DR MARIO	245
FORTRESS OF FEAR	195
GARGOYLES QUEST	195
GREMLINS 2	195
GHOSTBUSTER 2	245
GODZILLA	245
LOCK N CHASE	195
LODE RUNNER	240
KEN NORTH	240
MILKY WAY	99
MICKEY	240
MONSTERTRUCK	245
MOTORCROSS	195
MERCENARY FORCE	245
NEMESIS	245
NINJA TRURTLES	245
PAPERBOY	245
POWER RACER	245
POPEYE	245
QIX	195
ROBOCOP	245
REVENGE OF THE GATOR	195
SPIDERMAN	195
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	245
SPACE INVADERS	240
SOCCER BOY	240
SOLARSTRIKER	195
MARIOLAND	195
TENNIS	195
TOWER OF TRUASER	145
WAREHOUSE MAN	99
WRESTLING	245
WIZARD AND WARRIOR	195



NINTENDO NES

CONSOLE NES	690
BAYOO BILLY	390
BLACK MANTA	390
BATMAN	425
BIONIC COMMANDO	425
BUBBLE BUBBLE	330
CASTLEVANIA	390
DOUBLE DRAGON 2	425
DOUBLE DRIBBLE	360
DRAGONBALL	390
FIGHTING GOLF	425
FAXANADU	390
GHOSTBUSTERS 2	390
GHOST N GOBLINS	330
GRADIUS	330
IMPOSSIBLE MISSION 2	360
IKARI WARRIOR	390
KID ICARUS	360
LEGEND ZELDA 1	390
LEGEND ZELDA 2	390
MACH RIDER	390
MEGAMAN 2	425
METAL GEAR	360
NINJA TURTLES	390
PAPERBOY	390
PINBALL	340
PRO AM	390
ROBOCOP	425
RUSH N ATTACK	360
RYGAR	390
SECTION 2	360
SILENT SERVICE	360
SIMON S QUEST	390
SKATE OR DIE	390
SOCCER	290
SOLOMON S KEY	330
SUPER MARIO 2	390
TETRIS	330
TRACK N FIELDS 2	390
WIZARD AND WARRIOR	360
WRESTLEMANIA	390

NEO-GEO

NEO GEO COMPLETE	3490
ADAPTATEUR 110 220	390
JOYSTICK NEO GEO	390
MEMORY CARD	190
BURNING FIGHT	1890
BASEBALL	1990
CYBERLIP	1290
GOLF	1990
JOY JOY KIO	1790
KING OF MONSTER	1890
MAHJONG	1790
MAGICIAN LORD	1290
NAM 75	1790
NINJA COMBAT	1790
RIDING HERO	1990
SUPER SPY	1490

LYNX

CONSOLE LYNX COMPLETE + 4 JEUX	990
SAC DE TRANSPORT	110
MALETTE LYNX	145
BLUE LIGHTNING	290
CALIFORNIA GAMES	290
CHIPS CHALLENGE	290
ELECTRO COP	290
GAUNTLET	290
GATES OF ZENDOCON	290
PAPERBOY	240
ROBOT SQUASH	240
RYGAR	240
RAMPAGE	240
SLIME WORLD	240
MISS PACMAN	240
XENOPHOBE	240
ZARLOR	240

GAMEGEAR

GAMEGEAR + 1 JEU	1290
MONACO GP	245
COLUMNS	245
DRAGON CRYSTAL	245
CHASE HQ	245
PSYCHIC WORLD	245
PENGO	245
SOKOBAN	245
G LOCK AIR COMBAT	245
WONDERBOY	245
ZAN	245

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

A VOUS DE JOUER..

COCONUT MONTPELLIER
C.C Le Triangle-Ni. Bas 3 000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat 38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée 75016 PARIS
Tél : (1) 5.00.69.68 • Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tel : (1) 43.55.63.00 • Metro Oberkempf

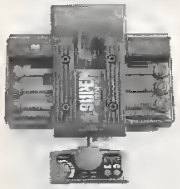
PROMO

1790 F

IMPRIMANTE **STAR** 9 aig. LC 20

COCONUT

SUPER GRAFX



NEC PC ENGINE

CORE GRAFX + 2ME MANETTE + QUINTUPLEUR + 1 JEU	1290
PC ENGINE + CD ROM 2	3690
SUPERGRAFX + 1 JEU	1790
CD ROM 2 + 1 JEU	2790
GT TURBO EXPRESS + 1 JEU	2490
JOYSTICK BX	149
JOYPAD NEC	199
JOYSTICK XE 1 PRO	690
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	190
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	290
FINAL MATCH TENNIS	340
POWER ELEVEN FOOT	340
LEGEND OF TOMNA	340
NEW OVERRIDE	340
NEW JACKIE CHAN	340
NEW BULL FIGHT	290
NEW KADDASH	340
AERO BLASTER	340
ALICE IN WONDERLAND	340
AFTER BURNER 2	340
BURNING ANGEL	340
BATMAN	340
BOMBER MAN	290
CYBERCOMBAT	390
CHAMPION WRESTLER	340
CHASE HQ	390
DEAD MOON	349
DARK LEGEND	390
DEVIL CRASH	290
DIE HARD	290
DOWNLOAD	340
DUNGEON EXPLORER	390
FINAL BLASTER	340
F1 CIRCUS	340
F1 TRIPLE BATTLE	390
GONOLA SPEED	340
HURRICANE	390

KLAX	375
KICKBALL	290
LEAGUE BASEBALL 3	290
MARCHEN MAZE	340
NEW ZEALAND STORY	390
NINJA SPIRIT	340
OPERATION WOLF	340
OUTRUN	390
PARASOL STARS	390
POWER DRIFT	390
RABIO LEPUS	340
SAINT DRAGON	340
SHINOBI	390
SUPERSTAR SOLDIER	340
VIGILANTE	390
VIOLENT SOLDIER	340
TOYSHOPS BOYS	340
THUNDERBLADE	350
W RING	340
ZIPANG	340
CD AVENGER	390
CD ALTERED BEAST	390
CD CRAZY CAR	390
CD DEATH BRINGER	390
CD FINAL ZONE 2	390
CD GOLDEN AXE	390
CD JB MURDER	390
CD LEGION	390
CD RED ALERT	390
CD SIDE ARMS	390
CD SUPER DARIUS	390
CD VALIS 3	390
CD WONDERBOY 3	390
CD YS	390
SG ALDYNES	449
SG BATTLE ACE	449
SG GOULS N GHOSTS	449
SG GRAND ZORK	449
SG SUPER DARIUS	449

PROMO

3390 F
AMIGA 500
+ ext a 1 Mega

2790 F
IMP STAR
24 aig LC 24-200

ATARI ST

COMPILATIONS		GETTYSBURG	345
10 MEGAHITS VOL 2	345	GOLDEN AXE	245
CARTOONS	269	GRAND PRIX 500 II	269
CHALLENGERS	295	GREMLINS II	195
COIN OP HITS II	295	HARD DRIVING II	245
DECLIC	295	INTL ICE HOCKEY	269
DRIVE ME CRAZY	325	INTL SOCCER	
EPYX SPORT GOLD	295	CHALLENGE	249
FESTIVALIA	260	JAMES POND	269
FIST OF FURY	269	KICK OFF 2 +	
FULL BLAST	295	WORLD CUP	245
GUERRIERS NINJA	275	KICK OFF II	165
HOLLYWOOD		KILLING CLOUD	249
COLLECTION	245	KILLING	
LE MONDE		GAME SHOW	345
DES MERVEILLES	245	LOOM (FRA)	245
LES 4 MERCENAIRES	269	LOTUS TURBO	245
LES ASTUCIEUX	325	ML TANK PLATOON	295
LES BATTANTS	325	MAUPITI ISLAND	269
LES CHEVALIERS		MERCHANT COLONY	295
DE CAPCOM	245	METAL MASTER	245
LES FOUS DU FOOT	295	METAL MUTANT	245
LES JUSTICIERS II	245	MIDWINTER	245
MEGA MIX	245	MIDWINTER 2	295
MONSTER PACK	245	MIG 29 FULCRUM	295
NRJ II	295	MIGHTY BOMBJACK	195
POWER PACK	295	MUSIC MASTER	
SIM CITY+		AVEC CART	445
POPULOUS	295	MUSIC MASTER	
SUPER SIM PACK	275	SANS CART	345
THE RAIDERS		N A R C	245
(SILMARILS)	245	NAM 1965/1975	245
		NAVY SEALS	245
4D SPORT BOXING	295	NIGHT SHIFT	245
4D SPORT DRIVING	295	OPERATION STEALTH	295
BACK TO		POWERMONGER	245
THE FUTURE 3	245		
BAT	299	PRINCE OF PERSIA	245
BATTLE OF BRITAIN	295	RAILROAD TYCOON	295
RETRAYAL	245	RICK DANGEROUS 2	245
BILLY THE KID	245	ROBOCOP 2	245
CADAVER	245	S W I V	245
CAPTIVE	245	SCRABBLE DELUXE	245
CARRIVUP	269	SHADOW DANCER	245
CHAMPION OF KRYNN	295	SIM CITY	
CHAMPION OF RAJ	245	TERRAIN EDITOR	149
CHASE HQ II	195	SPEEDBALL II	249
CHESSCHAMP 2175	295	ST DRAGON	245
CHIP'S CHALLENGE	245	SUPER CARS II	245
CODENAME ICEMAN	345	SUPER MONACO GP	245
CORPORATION	295	SUPREMACY	299
CORPORATION		SWITCHBLADE II	245
MISSION DISK	169	TEAM SUZUKI	245
CRYSTALS OF ARBOREA	225	TEST DRIVE II	195
CURSE OF THE		THE IMMORTAL LMA	245
AZURE BOND	325	TORTUES NINJA	245
DAS BOOT	295	TORTUES NINJA	
DELUXE PAINT	545	A DESSINER	245
DICK TRACY	245	TOURNAMENT GOLF	245
ELVIRA	295	TOYOTA CELICA	245
EXPLORA III	295	TURRICAN II	245
F19 STEALTH FIGHTER	295	U M S II	245
F29 RETALIATOR	249	VECTOR CHAMPIUN	280
FALCON (VF)	325	VROOM	245
FALCON MISSION II	225	WORLD BOXING	
FINAL WHISTLE	129	MANAGER	245
FLIGHT OF		WORLD CHAMP	
THE INTRUDER	295	SOCCER	299
FLIGHT SIM 2	395	WRATH OF	
GAUNTLET 90	245	THE DEMON	329
GAZZA II SOCCER	225		
GENGIS KHAN	345		

AMIGA

COMPILATIONS		GETTYSBURG	345
CHALLENGERS	295	GOLDEN AXE	245
COIN OP HITS II	295	GRAND PRIX	
DECLIC	295	500 CC 2	330
DRIVE ME CRAZY	295	HARD DRIVING II	245
FESTIVALIA	295	HARPOON (1 MEG)	295
FIST OF FURY	269	INDIANAPOLIS 500	219
FULL BLAST	299	INTL ICE HOCKEY	269
GUERRIERS NINJA	245	KICK OFF 2	195
HOLLYWOOD		KICK OFF II+	
COLLECTION	245	SCENARIO	245
LE MONDE		KILLING CLOUD	249
DES MERVEILLES	249	LEMMINGS	175
LES 4 MERCENAIRES	259	LOOM FRA	295
LES ASTUCIEUX	325	LOTUS TURBO	245
LES CHEVALIERS		ML TANK PLATOON	295
DE CAPCOM	245	MAUPITI ISLAND	269
LES JUSTICIERS II	245	MERCHANT COLONY	295
MEGA MIX	245	METAL MASTER	245
MONSTER PACK	245	METAL MUTANT	245
NRJ II	295	MIDWINTER	279
POWER PACK	295	MIG 29 FULCRUM	295
SIM CITY +		MIGHTY BOMBJACK	249
POPULOUS	295	MUSICIAN	
SUPER SIM PACK	275	(SOUNTRACKER)	345
THE RAIDERS		N.A.R.C	245
(SILMARILS)	245	NAM 1965/1975	245
WHEELS OF FIRE	295	NAVY SEALS	245
		NIGHTSHIFT	245
4D SPORT BOXING	295	OPER. STEALTH - CD	295
4D SPORT DRIVING	295	PGA TOUR GOLF	245
ADV DESTROYER		POWERMONGER	295
SIMULATOR	265	PRINCE OF PERSIA	245
AMOS (VF)	495	RAILROAD TYCOON	295
BACK TO		RED OCTOBER	295
THE FUTURE 3	249	RICK DANGEROUS 2	245
BARD'S TALE III	245	ROBOCOP 2	245
BAT	295	S W I V	245
BATTLE OF BRITAIN	295		
RETRAYAL	245	SHADOW DANCER	245
BILLY THE KID	245	SKI OR DIE	225
BLUE MAX	295	SPEEDBALL II	245
CADAVER	245	SUPER CARS II	245
CAPTIVE	245	SUPER MONACO GP	245
CHAMPION OF RAJ	249	SUPREMACY	299
CHAOS STRIKE BACK	249	SWITCHBLADE 2	245
CHASE HQ II	195	TEAM SUZUKI	245
CHESSCHAMP 2175	295	THE IMMORTAL	245
CHESSMASTER 2100	295	TOM & THE GHOST	260
CHIP'S CHALLENGE	245	TORTUES NINJA	245
DAS BOOT	295	TORTUES NINJA	
DELUXE PAINT 3	745	A DESSINER	245
DICK TRACY	245	TOURNAMENT GOLF	269
		TOYOTA CELICA	249
DUNGEON MASTER	295	TURRICAN 2	245
ELVIRA	295	TV SPORTS BARKET	295
EXPLORA III	295	U.M.S. 2	295
F15		ULTIMA V	295
STRIKE EAGLE 2	295	UNREAL	299
F19 STEALTH	295	USS JOHN YOUNG	269
FER RETALIATOR	249	VROOM	245
FALCON	325	WINGS (512K/1MEG)	295
FALCON MISSION 1	195	WOLFPACK (1MEG)	295
FALCON MISSION 2	195	WORLD CHAMP	
FINAL WHISTLE	129	SOCCER	269
FLIGHT OF		WRATH OF	
THE INTRUDER	290	THE DEMON	345
FLIGHT SIM 2 (VF)	375	ZARATHRUSTA	269
GAUNTLET 90	245		
GAZZA II SOCCER	225		
GENGIS KHAN	345		

MATERIEL

ATARI		COMPATIBLE IBM	
LECTEUR		AT 286 12 MHZ1 MEGA RAM	
EXTERNE 3"5 DF	690	LECTEUR 5 1/4 1 2 MA	
SOURIS	290	DISQUE DUR 40 MA	
CABLE PERITEL	150	ECRAN COULEUR	
		MULTIS /NC VGA HR	
AMIGA		LENSEMBLE	9990
AMIGA 500	3190		
AMIGA 500 + 512 KO	3390	JOYSTICKS	
CABLE PERITEL	150	MICRO BLASTER	130
EXTENSION 512 KO	390	EUROMAX ZIPSTIK	179
LECTEUR EXTERNE 3"5	690	EUROMAX ZIPSTIK AUTO	195
SOURIS	290	FAST FIRE TURBO	160
		JOYSTICK STINGRAY	195
IMPRIMANTES		QUICKSUN TURBO 3	195
STAR LC20		FAST JOYSTICK PC	195
(9 AIG 180 CPS)	1790	CARTE JOYSTICK XT/AT	140
STAR LC24/200			
(24 AIG 200 CPS)	2790	DISQUETTES VIERGES	
RUBAN STAR		(COMMANDE MINI 200 FRS)	
LC10/LC20	49	3"5 NEUTRES DFDD	
RUBAN STAR LC24	79	LES 10	49
SUPPORT IMPRIMANTE	249	3"5 MARQUEES	
CABLE // CENTRONICS	150	DFDD LES 10	69
		3" QF2 LES 10	190
		5"25 MARQUES	
		LES 10	69

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS		KNIGHTS OF THE SKY	350
10 MEGA HITS VOL 2	345	LHX ATTACK CHOPPER	325
ARCADE SMASH HITS	245	LIFE & DEATH 2	295
ASPHALT HURLANT	325		
CHALLENGERS	295	LINKS GOLF	395
DECLIC	295	LORD OF THE RINGS	325
DRIVE ME CRAZY	295	M1 TANK PLATOON	450
LES BATTANTS	325	MANCHESTER UNITED	269
NRJ 2	295	METAL MUTANT	245
POWER CRASH	295	MIDWINTER	345
SIM CITY +		MIG 29 FULCRUM	345
POPULOUS	295	NAM 1965/1975	245
SUPER SIM PACK	295	OPER STEALTH	
THE RAIDERS		(256 COUL.)	345
(SILMARILS)	245	PRINCE OF PERSIA	295
		RAILROAD TYCOON	345
4D SPORT BOXING	299	RED BARON	
4D SPORT DRIVING	295	EGA (VF)	450
BAP'S TALE 3	295	RED BARON	
BETRAYAL	345	VGA AT(VF)	450
BILLY THE KID	295	RED OCTOBER	295
BLUE MAX	295	RICK DANGEROUS 2	245
BUCK ROGERS		SAVAGE EMPIRE XT	295
COUNT DOWN	345	SCENERY	
CHESSMASTER		TEST DRIVE 3	99
2100	295	SCRABBLE DELUXE	245
COUNTDOWN	295	SECRET OF	
DAS BOOT	299	MONKEY ISLAND	295
DRAGON'S LAIR 2	309	SECRET WEAPON	
ELITE PLUS	345	OF LUFTWAFE	345
ELVIRA	345	SILENT SERVICE 2	345
EXPLORA 3	295	SIM CITY ARCHITEC 1	195
EYE OF THE		SIM CITY ARCHITEC 2	195
BEHOLDER	295	SIM EARTH (ANGLAIS)	345
F19 STEALTH	395	SIM EARTH FRA	395
F29 RETALIATOR	295	SPACE QUEST IV	
FINAL ORBIT	269	VGA (VF)	445
FLIGHT DESIGNER	395	STORMOVIK	295
FLIGHT SCENERY	250	TEST DRIVE 3	295
FLIGHT SIM ATP	395	TORTUES NINJA	295
FLIGHT SIM IV	450	TORTUES NINJA	
GENGIS KHAN	395	A DESSINER	245
GETTYSBURG	345	TV SPORT BASKET	345
GUNSHIP 2000	395	U M S 2	349
HARD DRIVING 2	245	ULTIMA VI(VF)	325
INDIANAPOLIS 500	245	WING COMMANDER AT	345
KICK OFF 2		WING COMMANDER	
(EGA/VGA)	249	AT MISSION	149
KING QUEST V		WORLD BOXING	
VGA(VF)	445	MANAGER	289

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE

COLISSIMO EN 48 H !

NOM _____

ADRESSE _____

_____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

Tel _____

N° Carte Bleue _____ Date d'expiration _____

Signature:

TITRES	CONSOLE/ MICRO	PRIX

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

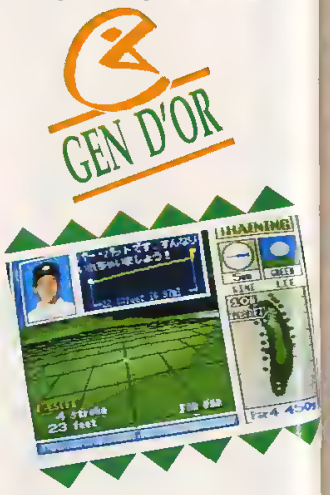
Participation aux frais de port et d'emballage : +15F
* [illegible]

Réglement : je joins :
☐ chèque bancaire
☐ CCP
☐ Mandat -lettre
☐ CB
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)
+Frais de port consoles forfait de 100F

AUGUSTA GOLF

Même constat pour les jeux de golf que pour les jeux de tir, la première tentative sur Super Famicom s'est soldée par un échec En effet, Hole In One n'était vraiment pas à la hauteur
Heureusement l'arrivée de Augusta Master Golf nous réconcilie avec ce sport sur console. Première constatation, le jeu est très complet, et avant d'avoir fait le tour de toutes les options quelques heures se seront écoulées
Tout d'abord, il est possible de jouer jusqu'à huit en même temps, enfin, l'un après l'autre Ensuite, et avant de commencer votre parcours, il convient d'analyser attentivement le relief du terrain Rien de plus simple, à l'aide des icônes présentes à l'écran, il est possible de vous élever pour obtenir une vue d'ensemble du parcours De même en positionnant le joypad à droite ou à gauche, vous verrez le terrain sous un autre angle. Bien sûr, toutes ces indications vous sont livrées en plus de la topologie de votre terrain (vu d'avion) constamment présente à la droite de l'écran. Ensuite libre à vous d'effectuer votre coup suivant l'angle de caméra désiré Cela change de la classique prise de vue située derrière le joueur
Avant de frapper votre "swing", vous devrez jongler avec bon nombre de paramètres. Premièrement, l'angle de frappe : vous pouvez par exemple choisir de frapper la balle à la droite du drapeau pour contrecarrer un vent d'est. Puis c'est au tour du choix du club, et même si le programme vous en octroie un par défaut, mieux vaut vérifier, son conseil n'étant pas infaillible. Troisième paramètre, la position des pieds par rapport à la balle En se plaçant d'une certaine façon, vous donnerez un effet plus ou moins prononcé à la balle Ensuite viennent l'intensité de votre coup puis enfin l'endroit de l'impact du club sur la balle Il est en effet possible de frapper en haut de celle-ci, sur les côtés ou bien en dessous. Dans le dernier cas, vous obtiendrez un effet rétro. Petite précision, à n'importe quel moment du jeu, le joueur peut visionner le green, c'est parfois bien utile !

91% Jeu de simulation Edité par T & SOFT Super Famicom (disponible)



Une fois sur le green, le problème reste le même, si ce n'est qu'il faut rentrer la petite balle blanche dans le trou Mais encore une fois, certaines options sont disponibles comme la visualisation du green par secteur via une grille De cette manière, le moindre relief apparaît au grand jour.

Pour vous aidez dans le choix de vos clubs et de vos coups, une icône placée en haut à droite vous présente la balle et sa position par rapport au sol. Ainsi dans le "rough", elle aura tendance à être légèrement enfoncée pour être pratiquement enterrée si elle se trouve dans un bunker L'icône se trouvant juste à côté vous indique la direction et la force du vent.
Non dépourvu d'humour, à mi-parcours, le programme vous ramènera au club-house pour déguster tranquillement une tasse de thé avant de repartir en découdre seul ou contre vos adversaires.

Au niveau de la réalisation, il n'y a pratiquement rien à redire hormis le manque d'ambiance sonore : juste quelques gazouillements d'oiseaux ici et là En revanche, au niveau du parcours c'est excellent, et les habitués du master de golf sur Canal Plus reconnaîtront sûrement certains trous sans trop de difficulté En effet, lors de la conception, l'équipe de programmation n'a pas hésité à digitaliser des milliers de photos afin d'obtenir un réalisme extrême. Les graphismes sont très bons ! En bref, un superbe jeu de golf indispensable à toute logithèque SFC

Frank Ladoire

GNI

LE GENIE DES PRIX

Nouveau Service !!
3615 Backstage * GNI
24 H / 24H

PAR CORRESPONDANCE
67 65 05 89
si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 9H00 à 20H00

MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE + MICKEY		ESWAT	369	MONACO GP	399	TRIANPOLINE TERROR	399
JOYPAD + PERITEL	1390	FINAL FLOW BOXE	395	MOONWALKER	375	THUNDERFORCE 3	399
MEGADRIVE FRANÇAISE	1990	FANTASIA MICKEY 2	449	NEW ZEALAND STORY	375		
		GHOSTBUSTERS	369	NORTH KEN	375	GAMEGEAR COMPLETE	990
CARTOUCHES FRANÇAISES DISPO		GYNOUG	399	PHANTASY STAR 2	415	COLUMNS	245
APPELEZ LE 67 65 05 89		FAIRY GROUND	375	POPULOUS	399	CHASE HQ	245
NOUVEAUTES MINITEL		GOLDEN AXE	375	RINGSIDE ANGEL	399	DRAGON CRYSTAL	245
3615 code BACKSTAGE*GNI		GOULS N GHOSTS	399	STAR CRUISER	150	G LOCK ARE BATTLE	245
		HELLFIRE	375	SHADOW BLASTERS	419	MONACO GP	245
ARCHIC JOYSTICK	299	HARD DARWIN	375	SWORD OF SODAN	449	PENGO	245
BASKETBALL	325	JUNCTION	190	SUPER VOLLEYBALL	399	PSYCHIC WORLD	245
DYNAMITE DUKE	359	MONSTERLAIR	399	SHADOW BARGER	399	SHINOBI	245
HARRIS +	445	MAGICAL HAT	399	SHINOBI	399	WONDERBOY	245
DICK TRACY	359	MICKEY	380	STREIDA	399		
DJ BOY	359	MISTIC DEFENDER	399	TECHNOCOP	375		

NEC PC ENGINE

CORE GRAFX + NINJA SPIRIT	1190	FINAL TENNIS	390	THUNDERBLADE	290	NEW ZEALAND STORY	340
TURBO GT PORTABLE	2450	RADDASH	340	AERO BLASTER	390	NINJA SPIRIT	340
SUPER GRAFX + 1 JEU	1790	MARCHEN MAZE	2990	AFTER BURNER 2	290	OPERATION WOLF	290
CD ROM + 1 JEU	2490	OVERRIDE	340	BOMBER MAN	290	PC KID	370
SUPER DECOUVREZ LE MINITEL		JACKIE CHAN	340	BATMAN	290	POWER DRIFT	340
3615 Code BACKSTAGE*GNI		HOLI FIGHT	340	CHASE HQ	290	RAPID LEPUS	290
FIRMOS		TOYSHOP BOYS	290	DEVIL CRASH	290	SHINOBI	290
BOMBER MAN	290	BURNING ANGEL	290	DOWN LOAD	340	SUPERSAIN SOLDIER	290
HURRICANE	290	DUR RUN	290	FINAL BLASTER	290	SUPER VOLLEYBALL	290
ZIPANG	340	CYBER COMBAT FORCE	340	FORMATION SOCCER	390	VIGILANTE	290
VIOLENT SOLDIER	290	SAINT DRAGON	290	DT CIRCUS	390	VIOLENT SOLDIER	290
		CHAMPION WRESTLER	340	F1 TRIPLE BATTLE	290	WORLD COURT TENNIS	290
NOUVEAU		ALICE IN WONDERLAND	340	GOMOLA SPEED	290	ZIPANG	290
LEGEND OF HOMNA	340	DARK LEGEND	290	HURRICANE	290	JEUX CD ROM	410

GAMEBOY

GAMEBOY + 2 JEUX	690	FORTRESS OF FEAR	195	POWER RACER	240	CONSOLE FAMICOM	NC
LIGHTBOY	270	GREMLINS 2	195	SKATE OR DIE	245	POPEROIS	490
BASKET IN YOUR FACE	195	GHOSTBUSTERS 2	240	QIX	195	HOMEFUZAL	450
BUFFLE GHOST	240	GODZILLA	240	SPIDERMAN	195	RING RUN	590
BALLOON KID	240	KEIN	240	SNOOPY	240	FIRAS FIGHT	NC
CHESSMASTER	295	LOCK N CHASE	240	SOLARSTRIKER	240	F ZERO	590
CASTLEVANIA	240	MICKEY	240	SUPERMARIOLAND	195	GRADIUS 3	NC
DOUBLE DRAGON	195	NINJA TURTLES	195	TENNIS	195	HOLE IN ONE	590
DISNEY TALES	240	NEMESIS	195	WRESTLING	240	ACTLASER	590
DEAD HEAT SCRAMBLES	240	MERCENARY FORCE	240			PILOTWINGS	NC
DRAGONBAR	240	PAPERBOY	240	MINITEL 3615 BACKSTAGE*GNI		SD GUNDAM BATTLE	490

BON DE COMMANDE
à retourner à GNI, BP 9617 la Pompignane 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
Tél

TITRES | CONSOLE | PRIX

Frais de port et d'emballage +15F
* TOTAL à payer

N° Carte Bleue
Date d'expiration ___/___
Signature

Règlement : ☐ CB ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ chèque bancaire ☐ paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de remboursement)
+ Frais de port consoles forfait de 100F

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

DRAGON'S LAIR THE LEGEND

89% Dragon's Lair: The Legend
Jeu d'arcade
Edité par IMAGESOFT
Gameboy
(disponible)

La princesse Daphné a été capturée par Mordroc tandis qu'elle transportait la pierre mystique de vie. Une fidèle servante a réussi à casser le joyau et a disséminé les morceaux sur le chemin, avant que Mordroc ne s'en empare. Dirk, le valeureux fiancé de Daphné, doit récupérer tous les morceaux pour reconstituer la pierre et sauver la princesse.

Dirk va parcourir les onze territoires du royaume, il marche, grimpe aux arbres et aux lianes, saute les précipices, chevauche les animaux, vole sur des objets flottants.. Cela paraît facile, mais... méfiance, certains supports comme le bois sont glissants, d'autres se dérobent sous les pieds de notre héros, ou l'entraînent loin de son but, comme l'eau ou les roues.

Dirk a neuf vies au départ du jeu et ne peut en regagner. S'il atterrit sur un piège, soit il perd un peu d'énergie, dans ce cas l'écran clignote et il doit vite reculer, soit il perd une vie. Il faut donc trouver les chemins qui mènent aux morceaux de pierre, tout en posant les pieds aux endroits les plus sûrs. Si Dirk arrive au bout du jeu sans avoir collecté les 194 morceaux, il ne pourra pas redonner vie au roi et sauver Daphné, mais il aura la possibilité de revenir en arrière pour chercher les pierres manquantes.

Le jeu est absolument splendide, avec une finesse de dessins incroyable. Les décors sont variés et tous plus beaux les uns que les autres. Le personnage et les pierres ne sont, hélas !, pas toujours bien visibles, et j'ai regretté l'absence de mots de passe bien utiles dans ce type d'aventure, quoique le mode d'emploi stipule qu'il est possible de finir le jeu sans perdre de vie... Il préconise aussi de faire une pause de 10 minutes toutes les heures.. Alors prévoyez des piles neuves en début de partie le jour où vous vous sentirez capable de finir le jeu !

Betty Franchi

90% F 1 Spirit
Jeu d'arcade
Edité par KONAMI
Gamebay
(disponible)

F1 SPIRIT

Si vous ne possédez pas encore de course de voitures, ou si vous êtes un passionné de F1, je vous conseille vivement F1 SPIRIT. Cette course est fantastique !
Tout d'abord, vous avez le choix entre 3 options : un entraînement sur 25 circuits différents, une course parmi les 16 proposées, ou le championnat avec des parcours déterminés à l'avance. Suivant la voiture (F3, F3000 ou F1) et l'équipe que vous prenez, votre bolide sera plus ou moins puissant.

Vous commencez chaque course par un tour d'essai qui déterminera votre place de départ parmi sept autres concurrents. Certains circuits, comme celui de Tokyo, sont simples, mais d'autres, comme celui d'Australie sont hypertortueux. Le circuit se découvre par portions, et si vous ne suivez pas attentivement les flèches de direction pour anticiper les virages, c'est la sortie de route assurée !
Quand une partie de votre voiture est endommagée, n'hésitez pas à vous arrêter au stand pour effectuer les réparations nécessaires (moteur, transmission, roues, stabilisateur). ou abandonner la course. Si vous ne le faites pas, le véhicule deviendra vite incontrôlable et dérapera dans les tournants, avec un effet de roues voilées assez amusant.
Etant donné la variété des circuits, F1 Spirit ne risque pas de vous lasser de sitôt. Les graphismes sont nets : votre voiture se détache clairement des autres, et les petits mécanos qui s'affairent dans le stand sont particulièrement bien animés. Le seul défaut provient des instructions en japonais, mais après quelques tâtonnements dans les boutons, l'on s'habitue aux commandes.

Betty Franchi

88% Chessmaster 2000
Jeu de réflexion
Edité par HI-TECH
Gomeboy
(disponible)

CHESSMASTER 2 0 0 0

Chessmaster 2000 est déjà connu comme un des jeux d'échecs les plus performants sur micro-ordinateurs, et à mon plus grand étonnement il est aussi complet sur Game Boy. On l'a même doté de la parole ! Mais rassurez-vous, il ne va pas papoter pendant que vous réfléchissez, il se contente de signaler les prises et d'honorer le vainqueur, chaque coup joué étant annoncé par quelques notes de musique.
Grâce à ses 16 niveaux de difficulté, il convient aussi bien au débutant (qui pourra lui demander conseil sur un coup à jouer) qu'au joueur chevronné qui trouvera là un adversaire à sa taille. Les deux premiers niveaux sont consacrés au débutant, les treize niveaux suivants sont fonction du temps de réflexion (en commençant par 60 coups en 5 mn) et le sixième niveau, "Infini" laisse calculer Chessmaster jusqu'à ce que l'on actionne "force move" (forçage de jeu). Il existe aussi un mode "teaching" qui montre à l'élève tous les mouvements possibles de chaque pièce.
La règle officielle du jeu d'échecs est parfaitement suivie (roques, prise en passant), jusqu'à une option qui oblige à jouer une pièce initialement touchée !
Chessmaster 2000 peut également résoudre des problèmes d'échecs ou jouer contre lui-même (démonstration très instructive !).
Sa bibliothèque d'ouverture est impressionnante : 75 000 positions (que Chessmaster pourra consulter rapidement en cours de partie... si vous le lui permettez !).

Ses options très complètes : reprises de coups en arrière, évaluation d'une position, demande de partie nulle (qui n'est pas toujours accordée !), abandon de réflexion et forçage de jeu (utile, quand l'ordinateur réfléchit trop longtemps sur un coup), débrayage du calcul pendant que le joueur humain pense, coups suggérés, coordonnées de l'échiquier, pendule, partie en aveugle, et surtout sauvegarde et reprise d'une partie en cours.

Le seul point défavorable vient de la petitesse de l'écran. Les pièces noires se trouvant sur des cases noires sont mal identifiables, et quand on doit cogiter longuement sur une position, ça devient vite fatigant. Le remède, acheter la loupe "light boy" ou jouer parallèlement sur un échiquier normal.

Betty Franchi

78% Burger Time DeLuxe
Jeu d'arcade
Edité par DECO
Gamebay
(disponible)

BURGER TIME DE LUXE

La vie de cuistot n'est pas toujours rose, surtout quand les oeufs, les saucisses, et autres ingrédients se rebellent. Pour les coincer entre les tranches de vos hamburgers il faut de la technique : soit les saler pour les paralyser temporairement, soit les faire tomber dans le sandwich par surprise. Quand vous envoyez une pincée de sel sur l'ennemi, une petite musique indique le temps pendant lequel il est hors d'état de nuire, mais le sel est limité à cinq pincées en début de jeu. Pour en récupérer, guettez la salière-bonus qui apparaît de temps en temps dans un coin de l'écran (là aussi une musique indique sa présence), et précipitez-vous pour la prendre avant qu'elle ne disparaisse. Au cours du jeu, d'autres objets comme les frites, le chocolat, la tasse de café et un petit cuisinier vous donneront des points et des vies gratuites.

La recette du Burger Time est la suivante : atteindre à l'aide des échelles les tranches d'aliments qui composent le hamburger, marcher sur toutes la longueur d'une tranche pour la décoller du plat, elle tombera alors d'un étage en libérant la tranche du dessous qui descendra également d'un niveau. C'est à ce moment-là qu'il faut essayer d'entraîner un ennemi dans la chute pour l'éliminer. Quand tous les ingrédients sont empilés en bas de l'écran le plat est terminé et l'on passe au tableau suivant, avec toujours plus d'ennemis, et des hambugers plus nombreux qui s'étendent parfois sur plusieurs écran.
Tous les 4 tableaux, un code en forme de dessins, permet de commencer une nouvelle partie au niveau voulu.
En plus de la possibilité de jouer à deux (en reliant deux consoles), l'on peut mettre un handicap (sous forme de hamburgers plus compliqués) aux bons joueurs. Ce vieux jeu d'arcade est toujours aussi sympathique, et son adaptation sur Game Boy est une bonne surprise.

L'ABONNEMENT EN CINÉMASCOPE

☞ **Abonnez-vous**
Vous n'êtes pas encore abonné ?
Pouvez-vous raisonnablement prendre le risque de vous passer de l'abonnement exceptionnel que nous avons conçu pour vous : 22 numéros au prix de 20, soit 2 numéros gratuits, et la carte privilège UGC.
❑ OUI ❑ NON

☞ **Abonnez-le**
Vous êtes déjà abonné ?
Parrainez l'un de vos meilleurs amis et gagnez un joystick.
Pourront-ils résister à vos arguments ?
❑ OUI ❑ NON

VOTRE MAGAZINE MICRO-INFORMATIQUE ET DE LOISIRS

Gratuit ! Sympa ! Facile !

Cette offre est valable pour un abonnement de 22 numéros au tarif de 500 F (725 F pour l'étranger), soit 2 numéros gratuits
La société se dégage de toute responsabilité concernant la maintenance des joysticks après envoi.

Génération 4 vous offre le cinéma. Cette carte UGC vous permettra d'aller voir 4 films gratuits, quand vous le désirez.

IL S'ABONNE

Bulletin à découper et à retourner à :
service abonnement Génération 4 - 36, rue de Picpus - 75012 PARIS

A REMPLIR PAR LE PARRAIN ET LE FILLEUL B1	A REMPLIR PAR L'ABONNÉ A1
Nom du filleul Prénom Adresse complète Je m'abonne à Génération 4 pour 22 numéros au tarif de 500 F (725 F pour l'étranger) et je reçois en cadeau la carte de cinéma privilège n° 1 UGC Je paie par ❑ chèque bancaire ou postal à l'ordre de Pressimage ❑ mandat postal pour l'étranger Signature (parents pour les mineurs)	Nom Prénom Adresse complète Je m'abonne à Génération 4 pour 22 numéros au tarif de 500 F (725 F pour l'étranger) et je reçois en cadeau la carte de cinéma privilège n° 1 UGC Je paie par ❑ chèque bancaire ou postal à l'ordre de Pressimage ❑ mandat postal pour l'étranger Signature (parents pour les mineurs)
Nom du parrain Prénom Adresse complète Grâce à mon filleul, je vais recevoir une **MANETTE DE JEU GRATUITE.**	Date

JE M'ABONNE

JE M'ABONNE

QUE VOUS SOYEZ C=, ⅄ OU 🍎 ET MEME PC, UN POINT COMMUN:

LES

Les logos utilisés dans cette page sont les propriétés respectives de Commodore, Atari et Apple.

Domaine Public MAGazine, c'est des centaines d'utilitaires, de jeux, de drivers, de clip arts,... (A des prix complètement fous) et le nouveau catalogue de la boutique de Pressimage

Le N°2 est en vente 15 F chez votre marchand de journaux.

PRO BASEBALL

78% Jeu de sport Edité par SEGA GameGear (disponible)

Les Japonais sont friands de sport, nous le savons ! Mais ils semblent affectionner tout particulièrement deux sports : le golf et le base-ball (je suis sûr que si on leur disait, la pétanque est d'origine british, ils pratiqueraient ce sport avec déraison). C'est pourquoi l'un des premiers logiciels sportifs sur GameGear traite d'un de ces sports. Que dire de réellement original sur celui-ci ? Pas grand-chose si ce n'est qu'il est assez facile de maniement malgré les menus tout en japonais. Réaliser des "Home run" ne relève pas du coup miracle, mais au contraire se répetera assez souvent.

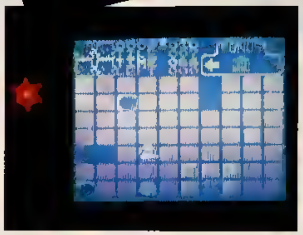
Côté réalisation, Pro Baseball ne souffre de pratiquement aucune critique. Les graphismes sont excellents, et l'animation des personnages, sans être fantastique, suffit amplement au jeu et surtout à la vision du joueur. En effet, un écran de cette taille pardonne certaines imperfections. Sur le plan, rien que de très classique.

En bref, un logiciel prenant, bien fait, se classant fort honnêtement dans les productions GameGear. À voir !

Frank Ladoire

SKWEEK

80% Jeu d'arcade Edité par INFOGRAMES GameGear (juin)



Après avoir ravi les petits et les grands sur micros, Skweek débarque sur consoles et en premier lieu sur GameGear. Alors, c'est très simple, le jeu est strictement identique aux versions micros à une exception près, le scrolling est cette fois-ci horizontal au lieu d'être vertical. Pour les retardataires des plaisirs informatiques, rappelons que Skweek est un petit personnage rose, dont la folle passion est de repeindre chaque parcelle de terrain qu'il touche en rose. Tout ceci dans le but ultime de retrouver toutes les Skweezettes indispensables à l'équilibre de sa planète. Bien évidemment, des trouble-fête sont là pour l'en empêcher, voire l'éliminer sous forme essentiellement de fantômes, mais aussi de flammes baladeuses. Les dalles recèlent parfois des pièges, attention à la fragilité de certaines. Au niveau des bonus, c'est tout bon : tir multidirectionnel, turbo, points, paralysie des ennemis...

En bref, on retrouve le charme originel de la version micro, ce qui n'est déjà pas une mince affaire. Autre précision, Skweek semblait destiné aux consoles portables tant il convient à ce type de machines. De plus, sa lisibilité est parfaite, atout important sur un écran à cristaux liquides.

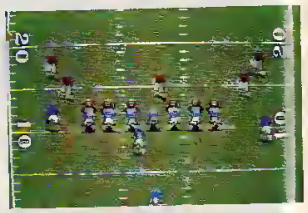
Frank Ladoire

CoregrafX

ROAD SPIRIT

Vous voici maintenant au volant d'un bolide lancé dans des courses à travers le monde. Vous commencez sur le territoire américain, sur des routes qui serpentent à travers des lieux dont les noms font rêver comme la côte Ouest, la Vallée de la mort et bien d'autres. Mais vous sortirez de ce pays pour vous rendre en Afrique, puis en Europe. Dans un premier temps, les courses sont assez peu prenantes car il n'y a pas vraiment de difficultés. Les voitures arrivent toujours à intervalles réguliers, toujours aux mêmes endroits, et les virages ne sont pas assez serrés pour vous faire quitter la route. A la fin de la course, votre temps est enregistré et sera sauvé dans la mémoire du lecteur de CD-ROM. Il y a un très grand nombre de circuits différents, mais malheureusement ils se ressemblent beaucoup et de temps à autre, vous aurez la surprise de passer sur une bosse. Certaines courses se disputent sur des pistes de sable, mais cela ne change rien à la conduite.

La voiture possède deux vitesses manuelles et les boutons servent à accélérer et à freiner. Amusant non ? Les voitures que vous dépassez sont toujours les mêmes (en fait, elles changent à chaque course mais après quelques courses, on retrouve ces mêmes voitures). Vous pourrez ainsi dépasser des Porsche décapotables, des Ferrari, et même des 2 CV et des R5 turbo. Une fois que vous aurez couru sur tous les circuits, vous pourrez toujours essayer de battre les records que vous aurez établis. Le jeu est sans grande surprise et la seule chose amusante, et encore, c'est le dessin de la petite jeune fille qui représente le lieu où vous allez disputer la course. Je préfère de loin les jeux comme Out Run qui est beaucoup plus technique et prenant (dans ce genre de courses). En fait, Road Spirit est un jeu bien décevant. Sans compter que les voitures que vous rencontrez apparaissent d'un seul coup et en plein milieu de la route.

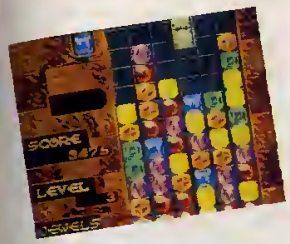


TV SPORT FOOTBALL

Premier jeu de chez Cinemaware, TV Sport Football ressemble très fortement aux versions micros, les temps de chargements en moins. Comme toujours, le football américain ne passionnera que ceux qui affectionnent ce sport. Vous dirigez un joueur que vous reconnaissez car il clignote. Lorsque vous attaquez, vous choisissez une tactique, puis essayez de parcourir le plus de chemin possible avant de vous faire plaquer. Inversement, lorsque vous défendez, vous devez alors empêcher l'adversaire d'avancer. Ce jeu a le malheur d'être sorti après John Maden Football que j'ai testé le mois dernier sur Megadrive. Cela fait que je suis un peu déçu par TV Sport, car il est moins maniable et moins bien réalisé que l'autre. Cependant, il est quand même le meilleur football américain sur CoregrafX.

COLUMNS

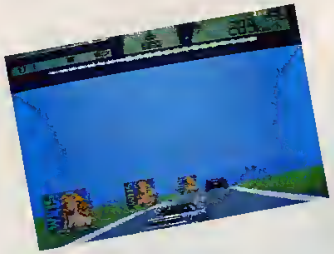
Déjà sorti depuis des lustres sur les consoles Sega, voici ce clone de Tetris arrivé sur la CoregrafX. Il est mieux que sur la Megadrive, mais moins bien que sur la Gamegear. Le but est le même que dans Tetris et autres jeux du genre. Des rectangles composés de trois carrés de couleurs différentes tombent du haut de l'écran, et il vous faut grâce aux boutons du paddle interchanger les couleurs afin de les faire correspondre à celles qui sont déjà tombées. Une fois que trois carrés d'une même couleur



sont en contact, ils disparaissent. Vous pouvez les placer de trois manières différentes : horizontalement, diagonalement et verticalement. Le jeu est perdu lorsque les formes arrivent au haut de l'écran. Une bonne adaptation avec des graphismes plus fins que sur la Megadrive, mais personnellement, je regrette qu'il n'y ait pas la possibilité de changer les formes, comme sur la GameGear, et jouer avec des fruits ou des cartes.

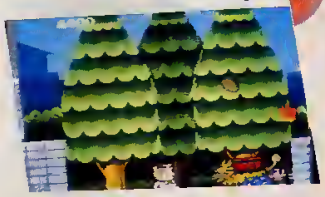
1943

Cette conversion de jeu d'arcade, aussi bien faite soit-elle, arrive trop tard. En effet, voici déjà quelque temps que des jeux du même genre sont sortis et sont beaucoup mieux réalisés, ne serait-ce que Tiger Helt ou plus récemment Hurricane. Ici, on pilote un petit avion, ailleurs c'est un hélicoptère. Les diverses armes ne sont pas vraiment spectaculaires et sont peu nombreuses. Vous avez des armes conventionnelles, des armes qui tirent dans quatre directions en même temps, d'autres qui lancent des missiles, d'autres encore qui tirent des cercles ou des lasers. Mais c'est du déjà vu ! Le seul grand plus de ce jeu, c'est la possibilité de jouer à deux simultanément. Si, il y a autre chose, vous avez deux armes spéciales. La première, en pressant les deux boutons de tir, l'avion fait un looping et évite ainsi les tirs ennemis, la seconde, c'est une méga-bombe qui explose en détruisant tout ce qui se trouve à l'écran. Enfin presque tout, car les gros avions sont plus coriaces, et il leur faut plusieurs coups pour être descendus. Ce jeu est donc sans surprise et sans trop d'intérêt. Les deux seuls atouts, au risque de me répéter, sont la maniabilité et la possibilité de jouer à deux en même temps. Au fait, je viens juste d'avoir confirmation que le fou était bien sur une échelle, mais il employait de la peinture à l'huile. C'est bien plus difficile, mais c'est bien plus beau que la peinture.. (NDLR : comprenne qui pourra !)



YOUNG MASTER

En jouant à ce jeu, on est partagé entre deux avis. Le premier est que l'on a affaire à un jeu sans grand intérêt. L'autre, c'est que Young Master est plein d'humour et de petits effets.
Vous êtes un petit personnage aux allures des héros des dessins animés japonais, et devez ramasser des sortes de ballons de rugby et des fruits tout au long d'un chemin plein d'ennemis en tout genre. Plusieurs moyens peuvent



être employés pour vous défaire de vos adversaires. Vous pouvez simplement les éviter, leur sauter sur la tête ou encore leur tirer dessus. Lorsque vous trouvez sur le sol des sortes de carapaces de tortues, vous pouvez transformer les fruits ou les balles en bonus. Ces bonus produisent des effets pour le moins étranges. Certains vous rendent invincible durant quelques instants, d'autres vous permettent de voler grâce à des ailes de chauve-souris. D'autres bonus vous accordent l'aide d'une sorte de lutteur de sumo qui donne des coups de tête dans vos ennemis, ou encore un personnage dans un hélicoptère qui lance des projectiles sur les adversaires.

Vous pouvez en baissant la manette vous transformer en chien, mais je dois avouer que je n'ai pas encore découvert l'utilité de cette transformation. Sinon, les décors sont assez variés et vous évoluez aussi bien sur terre que sous l'eau. Il y a seulement deux ou trois sortes d'ennemis. Le jeu est quand même peu prenant et ne vaut pas un Son Son 2 ou un Jacky Chan. Encore moins PC Kid !

SILENT DEBUGGER *EXPRESS*

Nous vous avions présenté ce jeu en preview comme une sorte de clone de Dungeon Master. Je dois reconnaître que le jeu n'a rien à voir avec ce hit qu'est DM. Ici, vous commencez le jeu en passant par l'armurerie, afin de vous équiper, et en partant à la recherche des monstres qui ont envahi le vaisseau spatial dans lequel vous évoluez. Vous avez la possibilité de choisir parmi trois armes différentes et trois canons spéciaux. Une fois équipé comme vous le désirez, vous partez à la chasse dans les labyrinthes de couloirs qui composent le vaisseau. Pour vous aider dans vos recherches, vous possédez un détecteur qui vous indique la présence des ennemis. Ce détecteur émet un signal sonore et visuel vous indiquant la distance et la direction du monstre. Lorsque vous le

découvriez, celui-ci vous attaque, et c'est à vous de le détruire. Ils sont coriaces les bougres, et un seul coup ne suffit pas à les tuer. Mais grâce à votre acharnement, vous parviendrez à les détruire. Alors une musique accompagnera votre progression jusqu'au poste de commandement. Une fois revenu au départ, vous serez félicité par vos supérieurs et une nouvelle mission vous sera alors confiée.

Le jeu est assez décevant et l'on est loin de l'ambiance qui règne dans les jeux du genre de Dungeon Master ou autres. Là, il n'y a pas de passages à découvrir, pas de trappes, rien que des couloirs et des portes. Un jeu que somme toute je n'achèterais pas !

Megadrive

DEVIL HUNTER

Comme dans Valis III, vous êtes une jeune fille armée d'une épée, qui doit affronter un monde de monstres et d'insectes prêts à tout pour vous empêcher de mener à bien votre mission. Vous commencez tout de suite par vous faire attaquer par des plantes qui vous jettent des pétales empoisonnés. Une fois ce hors-d'oeuvre avalé, vous vous retrouvez à grimper sur la tige d'une plante géante, tout en évitant que des moustiques énormes ne vous piquent. Comme défense, votre épée possède une particularité : si vous pressez longtemps le bouton de tir, un cercle se forme autour de vous et vous pouvez l'envoyer sur vos ennemis. Ce cercle reviendra automatiquement vers vous, et vous pourrez alors soit le faire disparaître soit le renvoyer. Plus loin encore, ce sont des mantes religieuses et des stalactites qui vous gêneront. Un peu plus tard, vous devrez escalader une plante alors que la tempête vous empêchera de sauter où

vous voulez. Au niveau suivant, vous devrez faire un tour au centre de la Terre et éviter les projections de pierres des volcans. Les graphismes, l'animation et le plaisir du jeu ne sont pas aussi importants que dans Valis III. Seule la musique est plus sympa dans ce jeu que dans son concurrent. L'héroïne n'est pas assez maniable, et dans les passages délicats il n'est pas évident de faire aller la petite jeune fille où l'on veut. D'autant plus que le jeu est très difficile, et malgré la possibilité de continuer la partie un certain nombre de fois, l'on ne va pas très loin.

GameGear

WOODY POP

Que dire d'une logithèque ne comprenant pas le moindre petit jeu de casse-brique ? Qu'elle est incomplète ! Eh bien, cette réflexion n'est plus de mise pour la GameGear, puisque Wooppy vient combler ce vide tout relatif. N'apportant pas de grandes nouveautés au genre, il faut bien avouer que ce soft est **bien réalisé** avec de bons graphismes et une excellente animation. Au niveau des bonus, on retrouve la classique grande raquette, les balles multiples, l'aimant, la boule de feu (détruisant instantanément les briques en bois), le tir... Petit reproche, la difficulté est présente dès pratiquement le début de la partie. À conseiller aux amateurs !

Super Famicom

BIG RUN

Comme nous vous le laissions entendre le mois dernier lors du passage dans nos locaux d'une partie de l'équipe de programmation de Jaleco, Big Run s'avère bien décevant.

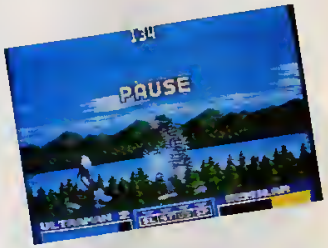
Cette course automobile vous conviant à un rallye à travers l'Afrique peut-être est à la Super Famicom ce que African Raiders ou Paris Dackar est aux micros 16 bits. Autant dire une conversion d'arcade totalement ratée. Tout d'abord, le point le plus important semble avoir été oublié : même au maximum de la puissance, l'impression de vitesse est franchement décevante voire absente, et votre voiture semble se traîner lamentablement sur les pistes sablonneuses. Que dire des concurrents doublés lors d'une épreuve, sinon qu'ils semblent, eux, carrément arrêtés sur le bord du chemin.

Autre déception, la qualité des graphismes, assez médiocre pour ne pas dire grossière. Enfin, les bruitages ne sont pas exceptionnels, loin de là. En fait il semble que seules les options, assez complètes (choix du sponsor, réparation ..) ont été traitées avec sérieux !

Au final, on retiendra quelques bonnes idées comme les étapes de nuit où la visibilité du joueur sera réduite à la portée des phares de la voiture, mais elles sont assez rares. En bref, Big Run n'est pas loin d'être le plus mauvais jeu édité sur Super Famicom à ce jour !

ULTRAMAN

Que dire sur ce combat de super héros ? Eh bien tout simplement que le jeu est aussi passionnant que le feuilleton japonais des années 70 à l'origine du soft, soporifique !



En effet, avoir affronté les ennemis une fois, il est facile de découvrir leur point faible et ainsi de gagner la bataille.

Pour agrémenter légèrement l'action, Ultraman dispose d'une arme secrète, fonction de son potentiel de points de magie. Cette dernière sera plus ou moins dévastatrice suivant le niveau utilisé. Enfin, le héros dispose d'une panoplie de coups assez étendue, allant du coup de poing au coup de pied en passant par les sauts chassés ou les manchettes.

Côté réalisation, Ultraman est classique avec un scrolling sur trois plans et une animation des personnages assez réussie. En revanche, les bruitages sont très moyens, mais ce qui pêche le plus, c'est véritablement le fond de jeu. Après quelques parties, le joueur se lasse et délaisse totalement le jeu !

jeu dans [illegible] Kid, puis [illegible] Holmes, en [illegible] sur [illegible] gue du cé[illegible] détective [illegible] domaine des [illegible]ux de rôles, Astra [illegible] toujours [illegible] CD-Rom est annoncé et semble [illegible]ement inspiré de Sword Of Vermil[illegible] ou Phantasy Star par exemple. [illegible] du aussi Exil, nouveau jeu de rôl[illegible]x graphismes assez sympathi[illegible]e chez Human est annoncé [illegible] 4, la célèbre saga ayant fait le [illegible]ours des possesseurs de [illegible]

Pour les jeux d'a[illegible] le [illegible]ros titre à venir es[illegible] en [illegible] CD-Rom comme [illegible] aux g[illegible]hismes p[illegible]ts. Mal[illegible]eusement, le [illegible]ste totalement en [illegible]ais et ne p[illegible]nera donc qu'[illegible] [illegible]mités.

Côt[illegible] on pure [illegible]re, Data East [illegible] préparé [illegible]aizambe[illegible] lors qu'Unpost finalise Circus Raide[illegible] [illegible]endant ce temps, la société AGS p[illegible] Tri[illegible] et Astarius. Dans les [illegible] t'emaly sont également prévus de [illegible]z Face Me[illegible] Socker, mais après l[illegible] amoux Dolv[illegible] Load 2 et L-Dis, le pro[illegible] eu de ti[illegible] en CD-Rom a sensati[illegible] Hellfires. L'action s'annonce intense et la réalisation exceptionnelle : regardez les photos, elles parlent d'elles-mêmes ! La presentation comporte 10 minutes d'animation et le nombre de niveaux est de six. A noter que ce jeu pourra se jouer à deux simultanement. Mais ce n'est pas tout, puisque devrait suivre très vite Super Flying Shark, toujours sur CD-Rom. Encore une fois, les graphismes semblent super et très proches de la version Megadrive ! Le jeu est vu du dessus et la bande son est, paraît-il, excellente. En japonais 'Madoshenshi', et en français Le Chemin maléfique du guerrier, est un autre logiciel de tir annoncé chez Naxat et toujours sur CD-Rom. Si vous voulez mon avis, celui-ci risque également de faire très tort en vente lors de sa sortie, tellement les graphismes ont l'air excellents. Toujours chez Naxat est prévu Bubble Gun Clash, un jeu d'aventure. Très attendu aussi, Final Soldier n'étant au [illegible]e la [illegible] Fur Soldier, shoot'e[illegible] up [illegible] ren[illegible] dernière [illegible]ette suite [illegible] un mo[illegible] encore [illegible] vaste, [illegible] tou[illegible]rs aussi [illegible] cul ! [illegible]s réme[illegible] [illegible]em sont [illegible]ing, un jeu de [illegible] Breed, un jeu [illegible]'s Island Specia[illegible] un jeu [illegible] aux La société Home Data, q[illegible]elle, prépare Sabaibale [illegible]ll Soft Buraï, Nihon [illegible]ussan [illegible] Run, Tengen Magical [illegible]uzzle [illegible] Tokin House Cyber [illegible]ght et [illegible]ull Fight Ring II

[illegible]rt, a[illegible] fantastique. [illegible]matio[illegible], la [illegible] devrait [illegible] néficier d'un superbe [illegible]ootball du nom de Power Le[illegible]tée par Hudson Soft. Le jeu est to[illegible] [illegible]ation, sauf pour les ac[illegible] le programme v[illegible]ere de [illegible]ets. Après de so[illegible]e TV S[illegible] Foo[illegible] on attend maintenant TV Spo[illegible] La réalisation semble ho[illegible] notamment de nombreux bruitages digitalisés. En ce qui concerne [illegible] Sport Hockey, le jeu avance également et devrait inclure une option "multiplayer" permettant à cinq joueurs de disputer une partie simultanément.

Concernant les jeux d'arcade, de nouvelles photos de Pang en version [illegible] sont parvenues, et le jeu s'annonce d[illegible] Vous l'attendez [illegible]us, il est presque terminé, je veux bie[illegible] parler de PC Kid 2. Delirant, le premier l'était, mais cette fois-ci le jeu sera co[illegible]lètement loutoque avec une multitude [illegible] hallucinés. Vivement sa sortie !

Dans la catégorie [illegible] mes, la société Ask nous propose Taikouki sur CD-Rom, un j[illegible] la [illegible] du terrain change quelque p[illegible] l'[illegible]bitude, puisque cette fois-ci l[illegible] géré.

A noter que Bomberman 2 [illegible] préparation.

Mais la liste n'est pas terminée, et sur les calendriers des sociétés sont annoncés d'ici la fin de l'année, Shibibi Man 2 de chez Victor, et pour le mois de juillet Sorcerian en CD directement ici de la version PC, Ultrabox 5 en CD et Verytex un jeu de tir déjà disponible sur Megadrive. Dans les jeux de courses automobiles, après le succès rencontré par F1 Circus est attendu F1 Circus 2, original non ? Enfin, après deux jeux de tir (Hellfires et Super Flying Shark), Nec Avenue travaille actuellement sur une multitude de titres. Attention, c'est parti ! En premier lieu, nous devrions voir (juillet) Might & Magic et Might & Magic 2 sur CD-Rom, ensuite ce sera le tour de Rainbow Island, Horror Story, Super Fantasy Zone, La Forêt de Wordna, un jeu d'arcade en cours de finalisation sur Megadrive, Gain G[illegible] une sorte de jeu de stratégie active déjà disponible sur Megadrive, [illegible]nza Brother's, Forgotten World le célèbre jeu d'arcade dont deux versions sont prévues, avec semble-t-il un jeu SupergrafX totalement dément ! Tous ces jeux s'entendent bien entendu sur CD-Rom. En cartouches sont prévus The Strider, dont la [illegible] SupergrafX est annoncée [illegible] elle se rapprochant le plus du jeu d'arcade, et Galaxy Force II avec encore un [illegible] (mais qui s'en plaindra ?) [illegible] version SupergrafX. [illegible] Nec [illegible]enue clos !

[illegible]ez les autres éditeurs, si ce n'est pas la même abondance, de nombreuses nouveautés sont tout de même annoncées, dont Tatsujin de chez Taito, l'un des premiers jeux de tir sortis sur Megadrive. Sont prévus également une conversion de Marble Madness, ancien jeu d'arcade, puis chez Naxat Dodgeball Soccer un autre jeu de football, et Zero Wing (pratiquement terminé sur Megadrive) un jeu de tir sur CD-Rom. Chez Hudson, l'on doit s'attendre à Ping Pong World, un jeu de ping-pong (CD-Rom), Nutopia II la suite du célèbre wargame, Powerleague Baseball II et, nous vous l'annoncions le mois dernier, une adaptation de 1941, shoot'em up, sur SupergrafX. Rappelons que It Came From The Desert de Cinamaware et Loom de Lucasfilm Games, tous deux sur CD-Rom, sont terminés. Maintenant leur commercialisation ne dépend plus que de la bonne volonté de Victor, société éditrice. Enfin, pour être totalement exhaustif, il faut signaler la sortie prévue de Super Cluster et Buraï toujours sur CD-Rom.

Final Soldier

Tatsujin

Tatsujin

Taikouki

TV Sport Hockey

Final Soldier

Labyrinth's island special

Power Eleven

Power Eleven

Power Eleven

PC Kid 2

PC Kid 2

PC Kid 1

Pang

Pang

Pang

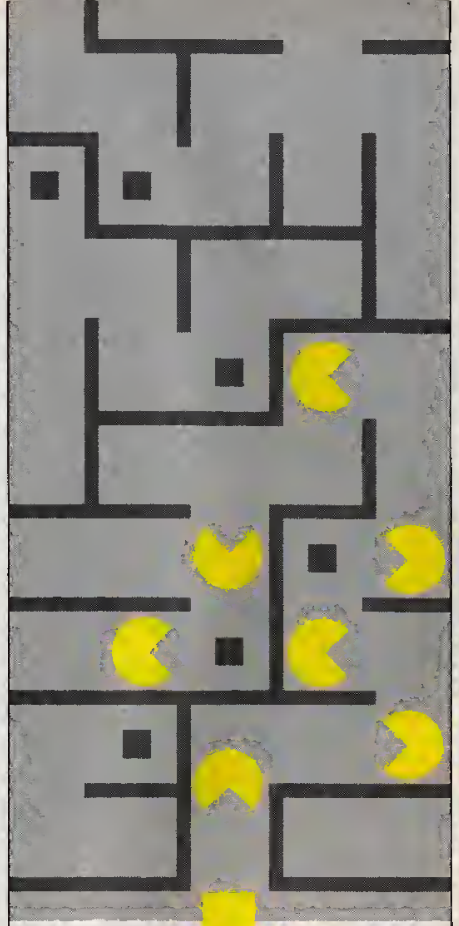
NEO-GEO

Après notre rubrique Neo-Geo totalement loufoque du mois dernier passons donc aux choses sérieuses et aux vrais jeux Neo-Geo. Dans les mois à venir est prévu King of The Monsters, un logiciel se rapprochant assez du célèbre Rampage d'Atari. En même temps devrait être disponible Ghost Pilot, un superbe jeu de tir aux graphismes splendides. A noter que les photos présentées sont issues de la borne d'arcade, le jeu n'étant pas encore finalisé sur la console et donc pas encore disponible, n'en déplaise à un certain confrère pseudo-informatif. Enfin sont également annoncés Burning Fight et Aso II.

Ghost Pilot

LYNX

Même si les nouveautés sur Lynx se font attendre, il n'en est pas moins vrai que les éditeurs travaillent pourtant dessus, et le nombre de logiciels à venir est assez conséquent. Parmi eux, citons APB conversion du jeu d'arcade, NFL Football, Shadow Warriors déjà bien connu sur micros, Tournement Cyberball, Stunt Runner, Caball un jeu de combats, Toki tout juste sorti sur micros, Lynx Casino, Pitfighter conversion du jeu d'arcade, Battle Universe et Volley Ball pour n'en citer que quelques-uns. Mais normalement, les tests de jeux Lynx devraient reprendre le mois prochain avec l'arrivée de certains softs.



Pour essayer
les meilleurs logiciels de jeux
parus chaque mois,
une seule direction :

fnac Logiciels
Bercy 2

Centre Cial Bercy 2
accès périphérique
porte de Bercy
direction
Charenton - le -Pont
Tél. 49 77 82 80

fnac

le mois d'mer,
superbe avec
différents,
avance bi
er la sortie d'un
courses automob
de co
de
1 sorti
CoregrafX.
ges, mais le
fois-ci limité
de juin, de chez Sega,
(cartouche de 8
combat opposant le
d'ennemis comme
dinosaure. Première
graphismes semblent
éditeur, et en fin
annoncé
égabits) directement
arcade du même
le jeu sera aussi
premi
s les graphismes
semblent à
ois auparavant
est prévu Bonan
(cartouche
de 4 mégabits), un
des personnages aux
Enfin n'oublions pas Sonic The Hedgehog (cartouche 4 mégabits) en cours de finalisation prevu en juillet au Japon

Verytex, n-ième jeu de tir, sera testé le mois prochain Nous avons reçu le jeu dans les dernières heures du bouclage, et c'est à peine si j'ai le temps de vous l'annoncer Normalement testé également le mois prochain (cette fois-ci, nous ne disposons pas de la cartouche) Zero Wing, un autre jeu de tir comportant des monstres de fin de niveau énormes Annoncé pour juin, Raiden Trad, le fabuleux jeu d'arcade de chez Micronet est enfin adapte sur Megadrive Il s'agit d'un shoot'em up vu du dessus comportant huit niveaux plus un spécial "stage". Toujours dans le domaine de l'action, voici Fire
de chez UPL dans lequel le joueur est aux prises avec des appareils de la Première Guerre mondiale Il y a aussi Street Smart, un jeu de combat de rue aux adversaires aussi divers que coriaces Annoncé sur GameGear, Berlin
de chez Kaneko arrive aussi sur Megadrive, et il s'agit toujours d'un jeu de tableaux. Et chez Taito, nous devrions voir arriver Macress, un jeu ressemblant fortement à Cadash sur CoregrafX. A signaler aussi,
en cours d'adaptation, il s'agit d'un jeu d'arcade aux graphismes assez fous, et déjà sorti sur micros, dont la réalisation semble excellente avec de bons graphismes et de nombreux bruitages

Maintenant, voici en vrac tous les logiciels prévus sur Megadrive pour l'année 91 Chez Sega sont annoncés (jmn) un jeu de combats et (juin) Puis pour le mois de juillet, de chez Emi (déjà disponible sur CoregrafX) et de chez Sega. A noter que
disponible sur CoregrafX est en cours d'adaptation sur SFC et devrait aussi faire son apparition sur Megadrive Pas de date annoncée !

Pour les logiciels suivants, s'ils sont bien prévus pour l'année 91, sachez qu'en revanche aucune date de commercialisation n'est spécifiée On commence par Sega avec Mo
cancer, puis Out Run et Turbo Out Run célèbres jeux d'arcade, et bien piètres jeux micros
le rappeler, puis F1 Constructors
et Dynamite Dux. Taito n'es
en reste et prépare actuellement
, jeu pouvant se jouer
simultanément, Thunder Fox, M
pons et Slap Fight. Chez Kaneko, on est moins productif et seul Powerdrift, en plus de Berlin Wall, est prévu. A signaler aussi Bowling, un jeu de
sans commentaire, chez Visco, Fire Pro Wrestling de chez Human, puis Task Force Harrier

La forêt de Wordona

First Test Run

Shinobi GG

Mop

Bonanza Brother's

Zero Wing

Stormlord

Altsio Dragon

Raiden Trad

Lunter Hero

Gear Stadium

Morbie Land

Street Smart

Alien Storm

Alien Storm

The Hedgehog

GAMEGEAR

Dans les prochaines semaines, nous devrions voir Mappy de chez Namco, un jeu de tableau dans lequel vous incarnez une petite souris poursuivie par une horde de chats et de chatons Le but est de récupérer toutes sortes d'objets volés tels que des tèles, radios... Toujours dans la categorie des jeux de tableaux, à noter aussi la sortie de Berlin Wall (Kaneko) . les graphismes ont l'air assez moyens, reste à juger de la jouabilité.

Après la parution de Pro Baseball, un nouveau jeu de ce type devrait rapidement voir le jour et se nommer Gear Stadium de chez Namco. Avec des graphismes semblent-ils moins bons que son prédécesseur, Gear Stadium se veut néanmoins plus jouable et plus réaliste.

Dejà disponible sur CoregrafX, Ryu Kyu, un jeu de cartes est également prévu pour GameGear De chez NCS est annoncé un jeu de rôle/action du nom de Head Buster dans lequel vous livrez combat sur un immense champ de bataille

Le domaine de la réflexion n'est pas oublié avec Magical Puzzle Pupils de chez Tengen, un jeu labyrinthique dans lequel il faut détruire des blocs de pierres afin de délivrer une princesse.

Chez Sega, on annonce de nombreuses adaptations sur GameGear a commencer par Sonic The Hedgehog puis Shinobi GG, déjà disponible sur les autres machines de la gamme Ensuite devraient arriver Gorby Fight, puis Pro Soccer, Millenium, Out Run, Tennis, Space Harrier III, Alex Kid, Golden Axe, Kung Fu et Alien Storm

Pour leur part, Game Arts annonce Labyrinthe Stone, Telenet Griffon, Namco Wogya Land et Taito Halley Wars et Rastan Saga (déjà sorti sur Megadrive)

SUPER FAMICOM

Ragun

Drakkhen

Ragun

Drakkhen

Après l'avalanche de previews traitées le mois dernier, la rubrique SFC de ce numéro est donc un peu moins dense. Mais rassurez-vous, l'info est toujours bien présente, et ça commence avec Ragun de chez Kamco prévu pour le mois d'août au Japon. Il s'agit d'un jeu de rôles dans lequel le but est de retrouver l'arme ultime permettant d'éliminer à tout jamais vos pires ennemis. Votre quête sera double puisqu'il faudra également retrouver un bâton magique. Les graphismes sont superbes et le jeu est réalisé en 3D isométrique.

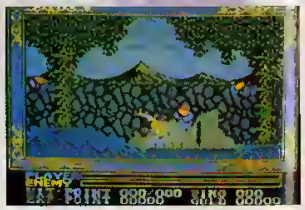
Également prévu, mais sans date, Gundam F91 un jeu de simulation de chez Bandai. L'objectif est de conquérir toutes les régions avoisinantes en renversant les gouverneurs ou assimilés. Au niveau du jeu, des séquences animées apparaissent, sous forme de petits scénarios, lors de chaque chute d'un gouverneur.

Avec quelques semaines de retard, l'adaptation de Drakkhen sur SFC est enfin terminée et le résultat semble grandiose. Les graphismes se rapprochent assez de la version PC 256 couleurs et les bruitages sont excellents. Seul petit problème, pour nous joueurs français, le logiciel est bien sûr en japonais.

Par la suite, et appréciant décidément beaucoup le base-ball, Gamba League devrait sortir. Mais ce n'est pas tout, et avant la période des vacances d'été sont prévus sur SFC Gadulin (mai), un jeu de rôles de chez Ceta, Super Ultra Baseball (mai), Goemon Fight (juin) de chez Konami à ne pas confondre avec Goemon Day du même éditeur prévu pour la rentrée, Super Stadium (juin) de chez Ceta encore, Ys III (juin) de Tokin House, Super R-Type d'Irem, Zelda III (ou encore la Nouvelle Legende de Zelda en juillet) de Nintendo, Final Fantazy IV (juillet), SD Battle Dodgeball (juillet), Dungeon Master (juillet) de chez Victor, Raiden Trad (juillet) pratiquement terminé sur Megadrive je vous le rappelle, Dimension Force (juillet) de chez Asmik, Joe & Mac de Data East, et enfin Ken le Survivant 5

Et dès la rentrée, nous aurons droit à Jerry Boy, un jeu d'arcade, Aera 88 de chez Capcom (en fait UN Squadron II), Dragon Quest 5 de chez Enix, la société déjà éditrice du fabuleux Actraiser, puis Popper's, Gouls & Ghosts III de chez Capcom, Dragon s Slayer, Sheherazade 2, Super Nova un jeu de tir en 3D, Goemon Day de chez Konami, ensuite Ring Master, Pro Soccer (adaptation de Kick Off sur SFC) de chez Imagineer, Pachincko, Super Tennis (le premier sur SFC) par Tokin House, Strike Gunner, un troisième jeu de golf sous le nom de 3D Golf, Gundam F 91, un jeu de flipper de chez Naxat nommé Naxat Super Pinball, et enfin Mother 2, un wargame de chez Nintendo.

Ragun


Ys III

Gamba League

THE ADVENTURER

LE JOURNAL DE LUCASFILM GAMES

Recevez-le gratuitement

NOUVEAU !

Distribué par

UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL
Tél. : (16.1) 48.57.65.52

Une nouvelle forme de dialogue :
- des news
- des jeux
- des cadeaux
- des infos ...

36 15 UBI

- Un journal exceptionnel
- Des articles sur LUCASFILM GAMES
- Des astuces pour avancer plus vite dans les jeux LUCASFILM GAMES
- Des anecdotes sur la création des jeux
- Des concours
- Des tee-shirts et des posters à commander

ABONNEZ-VOUS !
30 F les **3** numéros de **THE ADVENTURER**
(Journal trimestriel)

Recevez GRATUITEMENT le premier numéro de "THE ADVENTURER" en nous faisant parvenir le coupon ci-joint.

Envoyez ce coupon à UBI SOFT - 8-10, rue de Valmy 93100 MONTREUIL
Je souhaite recevoir gratuitement le journal de LUCASFILM GAMES : THE ADVENTURER et je joins un timbre à 2,30F
Nom
Adresse
Prénom
☐ Je souhaite m'abonner et je joins un chèque de 30F
☐ Je ne souhaite pas m'abonner

LA PANTHER... TOUJOURS PLUS FOU !

Si vous êtes un fidèle lecteur de Génération 4, vous n'avez pas pu rater le mois dernier notre article révélant les caractéristiques de la Panther, future console 16 bits d'Atari. Si vous êtes très curieux, vous aurez vu sur la copie réduite du fax qu'il était possible d'y connecter un cordon Comlynx... Nous n'avions fait aucun commentaire sur ce point, car nous n'en comprenions pas l'intérêt. Mais voilà qu'une compagnie américaine nous a avoué qu'elle travaillait actuellement sur la Panther, et que la présence du Comlynx était justifiée par le fait que la console pourra fonctionner avec les jeux Lynx ! Etonnant, non ?

ACCLAIM S'ÉTEND

La compagnie, développant surtout sur NES et Game-Boy, vient d'annoncer que ses premiers produits pour Super-Famicom, appelée Super-NES aux États-Unis, seraient bientôt prêts. D'autre part, elle va adapter certains de ses hits de la NES sur PC. Plus de détails prochainement.

À VOS LOTS !

Vous n'avez pas encore reçu le lot gagné à l'un des nombreux concours organisés par Génération 4. Pas de panique, nous vous prions de nous le faire savoir par un simple coup de téléphone ou un courrier, afin de régler le problème au plus vite. Avis aux concernés !

TOUT POUR LES JEUX !

Au Japon, la société aérienne A.N.A (All Nippon Airways) a décidé d'installer des jeux vidéo à l'intérieur même des avions, pour améliorer le confort des passagers. Depuis le 9 mars, les voyageurs peuvent donc se distraire avec des jeux tels que le mah-jong, **Quorse** un jeu de tir, un jeu de base-ball et un jeu de golf, **Punguin** un jeu d'aventure et **Road Fighter** un jeu de course. Tous ces logiciels étant édités par Konami sont déjà disponibles sur MSX.

Les jeux sont projetés sur un mini-écran de 5 inchs se trouvant sur le côté du siège. Petite précision, cette distraction est uniquement réservée aux passagers de la Classe Affaire

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Pirouette
et 4, passage de la Réale
Niveau -2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs
(Galerie Bosse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V
Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps. Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88
NOUVEAU

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

ENCORE UN GOLF!

Challenge Golf sera le prochain jeu d'On-Line Entertainment. Il s'agit d'une simulation de golf, en 3D, comprenant quatre parcours de 18 trous. De 1 à 4 joueurs peuvent participer, et le jeu est entièrement en 3D. Il sortira le mois prochain sur Amiga.

MICROIDS NE MOURRA PAS DE FAIM...

En collaboration avec la firme Belin, Microids a développé un petit logiciel ludique sur Amstrad destiné à être vendu pour une somme modique, plus quelques preuves d'achat, à tous les gourmands affectionnant plus particulièrement les biscuits "Pepito". En espérant que cette opération verra le jour également sur 16 bits, les salariés de Microids mettent un point d'honneur à digérer tout leur stock de gâteaux, chacun des programmeurs ayant reçu leur poids en Pepito en guise de salaire. Attention aux miettes !

THALION FAIT CE QUI LUI PLAIT

Les deux prochains jeux de la compagnie allemande sortiront en mai. Le premier se nomme **Ghost Battle**, c'est un jeu d'arcade composé de cinq niveaux. Le second, **Australian Pioneers**, est une simulation sur l'épopée des premiers colons australiens. Une histoire passionnante quoi !

ANCIEN ART OF WAR IN THE SKIES

Dans la fameuse série des wargames, après la terre et la mer, voici les airs. Le jeu s'annonce entre plus intéressant que les deux premiers épisodes, et devrait sortir cette année sur PC !

JOE MONTANA ANCIEN PIRATE !

Il a avoué qu'il était un fan de jeux, et qu'il avait commencé à jouer il y a huit ans. A l'époque, il collectionnait toutes les versions pirates des jeux.

LA FOLIE CONTINUE !

Rappelez-vous des scores de vente réalisés par la SFC lors de sa sortie, pas moins de 400 000 unités le premier jour. L'intérêt ne semble pas avoir décru, puisque dès Noel ces chiffres avaient atteint 1,5 millions d'unités. Si le rythme ne faiblit pas, les responsables de Nintendo prévoient plus de 3 millions de machines vendues au Japon d'ici la fin de l'année. Pour vous donner une idée, cela représenterait environ deux fois les chiffres de vente combinés réaliser par Sega et Nec sur le marché des Etats-Unis !

TROP DROLE !

Une compagnie essayerait d'obtenir les droits du très mauvais **Highlander : Le Retour** pour en faire un jeu. Pour une fois, l'on pourra prier pour que l'adaptation ne respecte pas du tout le film, sans quoi nous aurons un glok en puissance.

UN NOUVEAU CHIP SONORE POUR AMIGA

Commodore aurait développé une nouvelle version de Paula, le chip sonore de l'Amiga, qui pourrait être installé sur tous les Amiga dès la rentrée. Parmi les améliorations, on parle de 12 à 16 voies au lieu des 4 d'origine, et de filtres afin que les sons PCM soient plus propres. Une rumeur fait même état de la présence avec le chip d'échantillons PCM, ce qui n'est pour le moment pas confirmé. Le remplacement d'un ancien chip sonore par le nouveau devrait être possible, mais nous vous en dirons plus prochainement !

INFOGRAMES SUR TOUS LES FRONTS, BIS !

Etant licencié Nintendo, Infogrames, nous vous le répétons depuis longtemps, développe aussi sur Sega, la Megadrive en particulier. C'est ainsi que Metal Masters pourrait bien voir le jour sur cette machine d'ici peu, information que nous vous donnions le mois dernier. Depuis, nous avons pu nous rendre compte du développement du projet et prendre quelques photos du jeu ! Avouez que les sprites sont réellement énormes.

D'un autre côté, après Bubble Ghost, le second logiciel Infogrames sur Gameboy, Pop Up est pratiquement terminé. Le jeu est plaisant et convient tout à fait à cette machine. En fait, il s'avère plus intéressant sur Gameboy que sur micro. Comme quoi, la persévérance a parfois du bon !

NINTENDO : LE ROULEAU COMPRESSEUR !

Il est parfois utile de connaître le hit-parade des ventes au Japon et aux Etats-Unis, c'est une méthode très fiable pour appréhender le marché. Le constat est écrasant ! Dans ce que tout le monde considère les deux plus gros marchés mondiaux en matière de jeux vidéo, les ventes de logiciels pour les consoles Nintendo dominent toutes les autres. Toutefois, certaines différences majeures apparaissent surtout du fait que l'offre au niveau des machines diffère.

En effet, aux Etats-Unis, la Nintendo 8 bits est encore au coeur des préoccupations des joueurs (precisons que la Super Famicom n'est pas encore sortie) puisque les softs destinés à la Nes trustent les quatre premières places. Il s'agit dans un ordre décroissant de Super Mario III, Tetris, Teenage Mutant Ninja Turtles et Dr Mario. "Alors qui arrive en cinquième position ?" me direz-vous. Sega ? Nec ? Eh bien un jeu destiné à une machine Nintendo encore une fois avec Tetris sur Gameboy !!

En revanche au Japon la situation est totalement différente puisque dans les dix premières ventes de logiciels, on ne trouve aucun jeu destiné à la Nes (Famicom) mais six jeux pour la Super Famicom, Super Mario World (Mario 4) en tête, F-Zero en quatrième position, Final Fight juste derrière et Hole in One, Gradius III et Populous respectivement en huitième, neuvième et dixième position. Et aux places vacantes, que trouvons-nous ? Je vous le donne en mille, encore des softs sur console Nintendo avec Final Fantasy Legend 2, F1 Race, Super Mario Land et Dr Mario sur Gameboy !! Edifiant !!!!

ANT FARM

Le prochain Maxis, après Sim City 2, sera Ant Farm, un jeu dans lequel vous dirigez une colonie de fourmis. Voilà qui promet !

TETRIS... BIS REPETITA !

Voilà une opération devant plaire au plus grand nombre ! Infogrames relance le phénomène **Tetris** en rééditant une nouvelle version de ce jeu sur Amiga, ST et PC au prix de 199 francs pour les deux premières versions et 249 francs sur compatibles.

AD LIB GOLD

A la fin de l'année, la compagnie Ad-Lib sortira la version Gold de sa carte ; son stéréo sur 20 voies, deux voies de digitalisations, sons FM, filtres.. Voilà qui devrait en faire la Rolls Royce des cartes sonores.

VOTRE PREMIERE IMPRESSION SERA LA BONNE

Jeux sur ST et Amiga

Coloniser
Développer
Acheter
Combattre
S'allier
Vendre
Explorer

Comploter
Conquérir
Assiéger
Assaillir
Définir ses stratégies
Goûter au pouvoi et à la puissance

LA STRATEGIE A DESORMAIS UN NOM...

Distribution
UBI SOFT
[illegible] rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. : [illegible]

Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente

Il y a un peu plus de quatre ans, en août 86, sortait sur nos écrans Predator, un film avec au générique Schwarzy comme acteur principal et John McTiernan à la réalisation. Contre toute attente pour un film sortant à cette date, Predator allait marquer le cinéma fantastique. Pourtant, si le film n'était qu'un hommage aux séries B des années 50, l'excellente mise en scène du film et plusieurs scènes inoubliables feront qu'il restera définitivement dans nos mémoires. Faire une suite à Predator était quelque peu osé, d'autant plus en en proposant la réalisation à Stephen Hopkins, un petit nouveau, qui en dehors de Freddy 5 n'avait pas grand-chose à son actif. Remplacer Schwarzy par Danny Glover devenait carrément comique. Pourtant, au final, si Predator 2 est loin d'être un chef-d'oeuvre, il possède un côté sympathique en faisant une suite tout à fait honnête.

L'action se déroule en 1997, à Los Angeles. C'est l'été le plus chaud jamais enregistré dans la ville, la pollution est au seuil maximum, et le générique bat son plein sur une musique très rythmée d'Alan Silvestri (Abyss, Retour vers le futur). La caméra survole ce qui semble être une jungle, pour finalement basculer au dernier moment, et faire découvrir au spectateur une vue typique de Los Angeles avec la tour de la 20Th Century Fox au beau milieu (celle-là même servant de base pour Piège de cristal). La vue se fixe, et soudainement l'on passe en vision thermographique, signe que le Predator est déjà là !

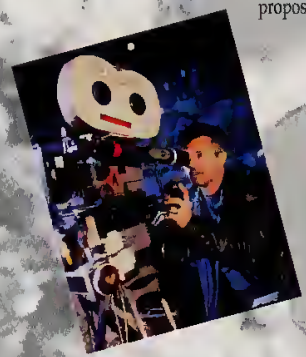
Pas le temps de s'ennuyer dans Predator 2, l'action commence plus que rapidement. Une véritable guerre rurale entre les flics et un groupe de trafiquants de drogue attire le lieutenant Harrigan (Danny Glover) et le Predator. Si le premier va passer la moitié du film à ne pas voir le second (ce qui est un peu normal, ce dernier étant comme tout le monde le sait invisible), il finira par s'énerver quand la bêbête tuera un à un ses coéquipiers. Pauvre lieutenant Harrigan ne comprenant décidément pas ce qui se passe à Los Angeles, où les gangs se font massacrer de manière très violente, et où il ne peut pas enquêter en raison de la présence d'une équipe spéciale du FBI. Cette dernière, au courant de ce qui s'était passé quelques

années auparavant dans la jungle amazonienne (c'est le seul lien avec le premier film), tente de repérer le Predator et de le capturer, pour étudier son armement ! Dirigé par Peter Keyes, un agent du FBI aussi pénible que d'habitude, et interprété par Gary Busey (qui jouait parmi les mauvais de l'Arme fatale), il ne tardera pas à avoir des problèmes avec Harrigan. Quoi qu'il en soit, notre héros ira jusqu'au bout, et tout se terminera dans un affrontement mémorable, dans le vaisseau du Predator ! Au passage, l'on découvrira quelques aspects intéressants de la vie du Predator, ainsi qu'un rebondissement final non dénué d'intérêt. Je ne vous en dirai pas plus sur le scénario, afin de vous laisser découvrir les quelques surprises que réserve ce film.

Eh oui, le film de Stephen Hopkins ne surprend quasiment jamais, et ce pour une bonne raison. Predator 2 est plus un hommage au premier film qu'une suite vraiment novatrice. En fait, le réalisateur a rapidement compris qu'il n'avait pas les talents d'un McTiernan, et a plutôt choisi de transporter le premier film dans la ville, de truffer le tout de références, histoire de contenter les fans... Et ça marche !

On retrouve dans Predator 2 tous les moments forts du premier transposés dans un contexte urbain Schwarzy attirait l'extraterrestre en faisant tout exploser dans le village des guérilleros dans Predator. Ici, Danny Glover croise du regard le fasta de l'espace après avoir fait exploser les barricades des trafiquants de drogue Et l'on continue Vous vous souvenez obligatoirement de la scène de panique dans le premier film, où les mercenaires de Dutch abattent un hectare de forêt vierge à la mitrailleuse et au lance-grenades Transposez la scène dans un immeuble où des dealers pris de panique descendent des mètres carrés de baies vitrées, et vous aurez une bonne idée de ce qu'est Predator 2. Les références s'accumulent et la musique même reprend les thèmes principaux du premier film.

Sans quoi le film de Stephen Hopkins est encore plus violent que celui de McTiernan, plus glauque, avec beaucoup d'effets sanguinolents. Cependant, entre deux scènes méchantes, le réalisateur glisse quelques dialogues "humoristiques" (pour nos amis américains) afin de détendre le spectateur Il dit à propos du film :



"Le Predator de John McTiernan se définit comme un suspense se déroulant dans la jungle, et où vous ne découvrez le monstre que vers la fin Predator 2 ne pouvait se permettre cela. On devait en faire un véritable film d'action, car vous savez déjà qui est l'Alien, quelle apparence il a Predator 2, vis-à-vis de Predator, c'est en quelque sorte Aliens vis-à-vis d'Alien. John McTiernan est un extraordinaire cinéaste possédant un style bien à lui Je l'admire beaucoup Impossible de le concurrencer Je me suis donc orienté vers une optique plus bande dessinée, proche de l'esprit Metal Hurlant"

Voilà au [illegible] que qu'un de tou à fait honnête envers son public.

Danny Glover était la dernière personne à laquelle on aurait pensé pour affronter un Predator Lent et mou dans la plupart de ses films (Witness, la Couleur Pourpre, Silverado, l'Arme Fatale 1 & 2), il s'est quelque peu transformé en un type plus rapide, un peu plus baraqué Cependant, sa performance dans ce film est loin d'être des meilleures, et l'on se demande vraiment pourquoi il ne meurt pas dès sa première rencontre avec l'extraterrestre On le reverra prochainement dans le film Flight Of The Intruder, base sur le roman ayant inspiré le simulateur de [illegible] même nom.

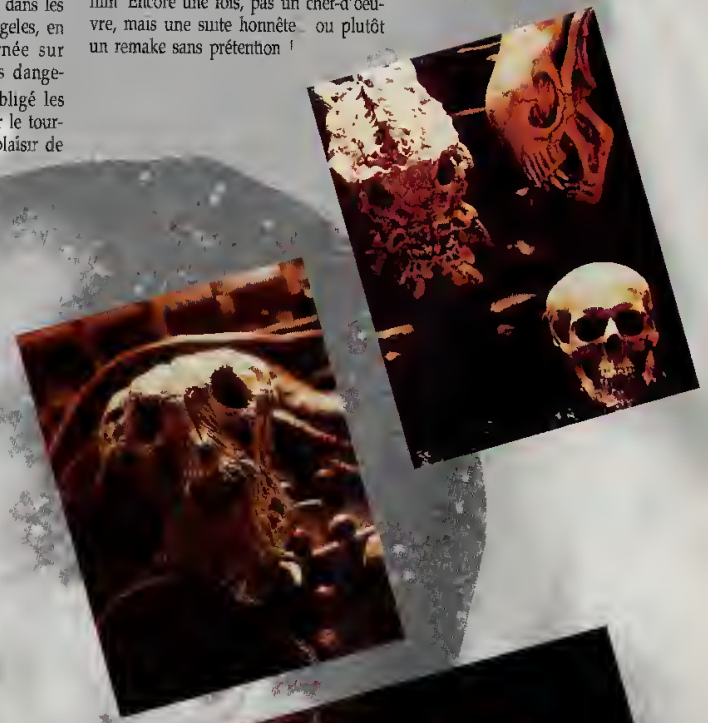
Quant au Predator, il est "interprété" comme d'habitude par Kevin Peter Hall, le spécialiste à Hollywood des rôles de monstres. C'était déjà lui qui campait le Predator, du haut de ses 2 mètres 19, et il avait également été Big Foot dans Harry et les Hendersons. Cependant, le Predator de ce film étant plus jeune que dans le premier, il est plus rapide et plus vif. Il a donc fallu simplifier la combinaison de l'acteur, afin que ses mouvements soient plus aisés.

Enfin, l'on retrouve à la production Joel Silver, un habitué des films d'action. Il a déjà produit **Commando**, l'**Arme fatale 1 & 2**, **Piège de cristal** et **58 Minutes pour vivre**, **Predator** et maintenant **Predator 2**. Parmi ces projets, notons bien sûr l'**Arme fatale 3** et surtout **Hudson Hawk**, film sortant en fin d'année et dont le rôle principal est entre les mains de Bruce Willis !

Côté coût, Predator 2 aura définitivement été un film cher. De nombreux retards, une utilisation intense des effets spéciaux, réalisés par Stan Winston,

Aussi connu que Rob Bottin ou Rick Baker, il a déjà donné vie au Terminator et a travaillé sur The Thing, la Foire des ténèbre, Réincarnations, Starman, Leviathan, Aliens, l'Invasion vient de Mars, Predator et Edward aux mains d'argent. Les cascadeurs ont également eu beaucoup de boulot, particulièrement pour la scène du début, lors du combat dans les rues du Downtown de Los Angeles, en raison des explosions. Tournée sur place, dans le quartier le plus dangereux de la ville, la scene a obligé les personnes de la Fox à venir sur le tournage armé, au cas où (quel plaisir de vivre à Los Angeles !)

Au final, Predator 2 est un film à voir, si la violence ne vous fait pas peur et si vous êtes un fan du premier film. N'y attendez pas d'incroyables rebondissements, mais sachez que quelques surprises vous attendent, et deux ou trois scènes biens ficelées, rivalisant presque avec les meilleures scènes du premier film. Encore une fois, pas un chef-d'oeuvre, mais une suite honnête... ou plutôt un remake sans prétention !



CONCOURS

Avec

IMAGEWORKS
UBI SOFT
ZENDA

et

GENERATION 4

jouez et gagnez

1er prix :
Le costume original de PREDATOR

2ème prix :
Un magnétoscope

plus

50 PREDATOR ou ALIENS

1 - Dans quelle ville se déroule l'action du film ?
2 - Qui joue le rôle de Mike Harrigan ?
3 - Qui a composé la musique du film ?
4 - Qui a réalisé Predator ?
5 - Quel est le nom de l'acteur qui joue le rôle du Predator ?

Faites ... Didier Latil, ... et étonnez vos amis !

Envoyez vos réponses à

Génération 4,
Concours Predator 2
19 rue Hégésippe Moreau
75018 Paris

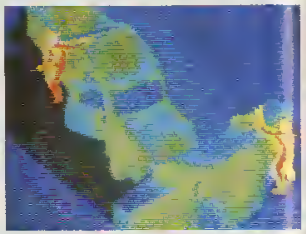
sur carte postale uniquement
avant le 29 mai 1991.

PREDATOR: LA BD

Le GRAND frère de Dutch arrive! Ce n'est pas une blague! Bien sûr, seule la BD pouvait mettre en scène un tel personnage, modèle au-dessus du bel Arnold. Pour des raisons mystérieuses, alors que le cadet fait le barbaud dans l'élite de l'armée US (voir *Predator*, le vrai, pas la suite assez décevante), son aîné Shaef est flic à New York! Mais rassurez-vous: ce gâchis de talent ne dure pas. Shaef fait équipe avec un brave père de famille bedonnant, et tous deux ont en fait été "mis à l'abri", après leurs exploits dans les stups face aux pontes du cartel de Medellin qui leur valent quelques ennemis.
Quid du scénario? Pas grand chose à voir avec *Predator 2, the movie*. Il fait très chaud cet été-là à New York, et une réunion au sommet entre chefs de gang tourne au carnage. Nos deux compères sont sur les lieux, et vont faire leur enquête sur ces meurtres délicats, malgré les mises en garde de leur supérieur à qui l'affaire échappe. Vous l'avez compris, il y a de l'extraterrestre chasseur derrière cette violence, et un duel sans merci va s'engager entre ces deux fauves, qui les conduira sur les lieux du premier film, à savoir dans la jungle colombienne. L'action avance pied au plancher du début à la fin, soutenue par un dessin classique signé Chris Warner.

PREDATOR 2: LE JEU

Dans la catégorie des adaptations de films, Predator 2, réalisé par Arc Creation pour Imageworks se classe parmi les plus réussis. Le jeu reprend tout d'abord toutes les scènes importantes du film, avec de nombreux détails rappelant vraiment le scénario de Predator 2. Les programmeurs ont même poussé le vice jusqu'à reprendre la prébande annonce du film comme présentation du jeu ! Voir test page 12



SPECIAL TRADE-SHOW

Pour sa troisième année, le European Computer Trade Show n'avait pas changé de lieu, et se tenait une nouvelle fois au Business Design Centre de Londres. C'est dans cet endroit fort calme que tous les professionnels du milieu se retrouvent chaque année pour discuter édition et distribution. Cette année, la quasi-totalité des éditeurs européens et américains étaient représentés, ce qui nous permet de vous proposer ces 25 pages de news en tout genre.

Cette année, le Trade-Show était important, puisque nous sommes dans une période où tout bouge très vite, et où les éditeurs ne savent plus sur quelles machines développer. Il était donc particulièrement intéressant de faire un point sur le marché européen et mondial, et d'avoir donc une idée de ce que nous réservent les mois à venir. Quels sont les certitudes apportées par le Trade Show'91 ?

Le ST va définitivement de plus en plus mal ! En dehors de la France, ses ventes ont particulièrement chutés dans le domaine du jeu. Du coup, certains éditeurs annoncent déjà qu'ils arrêtent toute production sur la machine. Ainsi Accolade ne fera plus jamais de jeux ST... D'autres devraient s'arrêter dans les six mois. Certains éditeurs continueront à éditer leurs meilleurs titres sur la machine, comme Origin par exemple.

Conséquence directe de la baisse des ventes du ST... l'Amiga s'envole. C'est définitivement l'ordinateur de jeu du moment dans tous les pays, et les ventes aux Etats-Unis commencent à être satisfaisantes, le mouvement devrait s'amplifier. Toutes les compagnies américaines adoptent désormais leurs jeux sur Amiga, ce qui est très bien pour la machine.

Le PC commence à se vendre très bien, et en particulier les configurations VGA 265 couleurs à 16 MHz minimum étant de moins en moins chères. Pour les amateurs de simulation, de jeux d'aventure, de réflexion ou de rôle, c'est définitivement la meilleure machine du moment, et celle devant encore durer le plus longtemps possible... D'autant plus que certains constructeurs lanceraient pour la fin d'année des 386 VGA 256 couleurs rapides et peu chers (à vous de trouver les noms des constructeurs en question...)

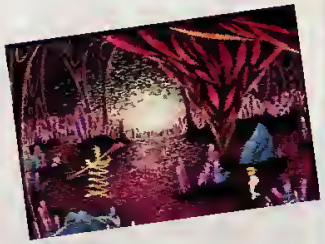
Mais les éditeurs défendant les couleurs de la micro face aux consoles pensent déjà à la fin d'année. Ils savent que pour empêcher les consoles de faire le carton qu'elles ont provoqué aux Etats-Unis, il faudra des produits vraiment impressionnants. Le pari de nombreux éditeurs réside donc dans le CD-Rom... Il y aura tout d'abord la sortie du CDTV de Commodore et du CD-Rom Amiga, mais aussi (et surtout !) du CD-Rom PC, avec bon nombre d'applications ludiques et éducatives.

Les consoles faisaient leur apparition au Trade Show pour la première année, avec la présence (timide) de Sega et Nintendo. Le marché consoles s'est développé, cela ne fait aucun doute, mais les news étaient bien plus nombreuses sur micros que sur consoles. En fait, ce salon aura même rassuré bien des personnes quant à la santé du marché de la micro, que certains disaient mourant.

Enfin, durant ce second Trade Show, se tenaient les seconds European Awards, prix donnés aux meilleurs produits de l'année par une sélection de magazines européens. Les résultats sont trop grotesques pour que nous les donnions ici, et une seule chose est sûre... Nous ne sponsoriserons jamais cet "événement" qui n'était cette année qu'une misérable farce.

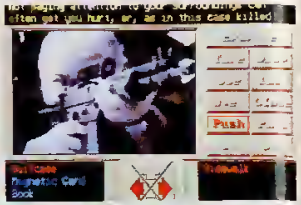
Voilà, je vous laisse baver devant toutes les news à sortir dans les mois à venir...

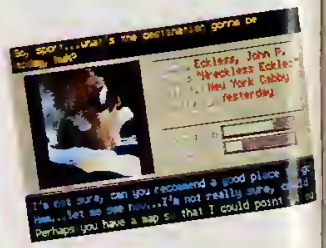
Le second jeu du genre, Altered Destiny, sortira en mai, toujours sur Amiga



Enfin, Jack Nicklaus Championship Courses 1991 et Jack Nicklaus Unlimited Plot Disk, deux scenery disks pour Amiga et PC, sortiront également en mai.

En juin, sortie annoncée de Conspiracy sur PC. Ce jeu d'aventure et d'espionnage n'est compose que d'images digitalisées, certaines scenes étant en plus animées.





Plus tard dans l'année, la compagnie importera trois jeux américains pour Amiga, PC et ST. Il s'agit de Search For The Titanic, une simulation vous permettant de retrouver l'épave du paquebot, Trump Castle, simulant tous les jeux du casino et enfin Cardinal Of Kremlin, un jeu d'espionnage basé sur un roman de Tom Clancy (À la poursuite d'Octobre Rouge)

ACTIVISION

Voir notre dossier spécial en rubrique Previews.

ACCOLADE™

La compagnie américaine voulant donner un nouveau look à ses 'packaging', c'est désormais Boris Vallejo qui dessinera toutes les jaquettes des produits Accolade et Ballistic. Bonne nouvelle, non ?

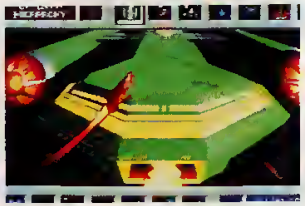
D'ici la sortie du magazine, vous devriez pouvoir jouer à Search For The King sur Amiga, un jeu d'aventure dans la lignée des Sierra

Stratego sortira en mai sur Amiga et ST. Il s'agit de l'adaptation du jeu de plateau du même nom. Ce sera le dernier jeu ST réalisé par Accolade, qui abandonne ce format !

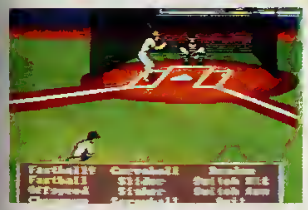
Toujours en mai, la version Amiga de l'excellent Gunboat devrait être disponible. Rappelons qu'il s'agit d'une simulation de bateau de combat durant la guerre du Viêt-nam.

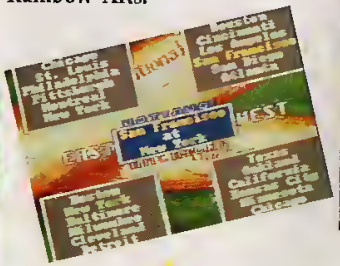
Ce label lancé par Accolade pour ses jeux consoles devrait être assez productif, et s'il commence avec des jeux Megadrive, il sera bientôt suivi de jeux pour PC Engine et Super Famicom.

En juin, ce sera Star Control, sorte d'Archon des étoiles qui sortira sur Megadrive.



En juin, toujours sur Megadrive, ce sera le tour de Hardball, la simulation de base-ball la plus connue dans le monde, et de Turrican, d'après le jeu de Rainbow Arts.

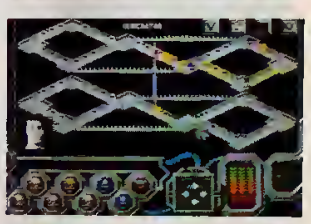


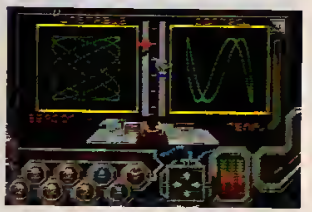


TES QUESTIONS A LA REDACTION CHOIX *RED SUR 3615 GEN4

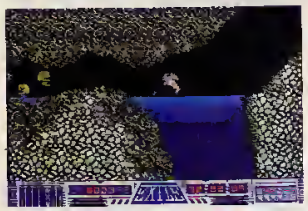
audiogenic

La compagnie anglaise annonce pour mai la sortie de Wreckers sur Amiga et ST, dont la version PC sera commercialisée en juin. Dans ce jeu, vous devez éliminer les nombreux aliens qui ont envahi votre vaisseau, et ceci en les traquant à travers les nombreuses salles, et parfois même dans l'espace. Ce jeu d'arcade/aventure en 3D isométrique s'annonce véritablement prenant.

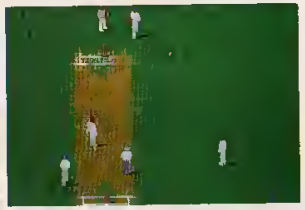




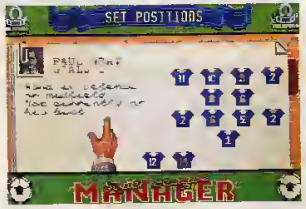
En juin, nous aurons le droit à la sortie de Exile sur Amiga et ST. Ce jeu d'arcade/aventure au terrain de jeu gigantesque vous place dans la peau d'un astronaute dont tous les compagnons ont disparu. Vous allez devoir découvrir ce qui leur est arrivé, et les sauver d'un destin peu réjouissant. Un jeu aux graphismes moyens mais à la réalisation et à la jouabilité de qualité.

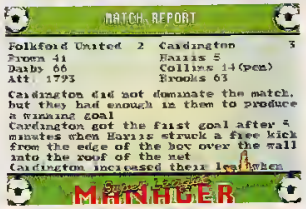


Toujours en juin, vous pourrez jouer à Graham Gooch Wold Class Cricket, la première simulation de cricket au monde (NDLR : ne rigolez pas, c'est tout aussi passionnant que le base-ball, le cricket). Le jeu sortira sur Amiga, PC et ST, et s'avère particulièrement beau, avec des animations très soignées. Tenez ! on dirait presque un Cinemaware..

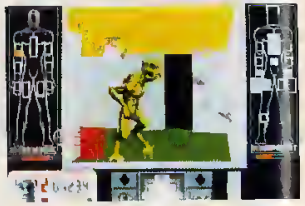


Enfin en juin, nous pourrons enfin jouer à Super Leage Manager sur Amiga et ST. Ce jeu vous permet de prendre en main une équipe de football et de la gérer. Compatible avec Emlyn Hughes International Soccer, ce jeu vous permet de jouer véritablement vos matchs avec ce dernier ! La version PC sortira en juillet.

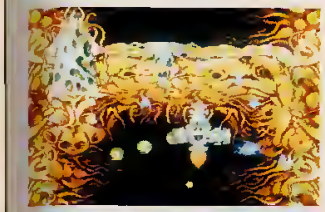


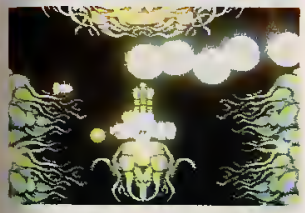


Corporation sortira en mai sur PC, tout comme War Zone sur Amiga et ST. Ce jeu, dans le genre de Commando, vous permet de jouer à deux et d'affronter de nombreux ennemis à travers 8 niveaux aux graphismes variés. Scrolling vertical, armes et bonus, prisonniers et véhicules adverses énormes, tout y est ! Ce qui compte, c'est qu'aucun jeu du genre n'a été réussi jusqu'à ce jour, et qu'à la vue de la jouabilité et de la réalisation de War Zone, ce dernier devrait être une réussite !



En juin, Frenetic sortira pour Amiga et ST. Il s'agit d'un shoot'em'up dans la lignée de Xenon 2, et qui paraît très bien réalisé, avec des graphismes sublimes pour les fonds et les sprites. Rien de bien original, mais les amateurs l'apprécieront sans doute.





Retro sortira sur Amiga et ST en septembre. Il s'agit d'une sorte de Speedball, mais vu comme si vous étiez sur le terrain. Le jeu est à peine commencé, mais l'idée est plaisante.

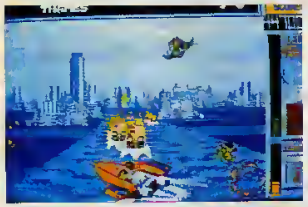
En août, ce sera la sortie de AH-73M Thunderhawk qui sera marquante. Cette simulation d'hélicoptère est effectivement d'une fluidité et d'une rapidité au niveau de la 3D qui en fera pâlir plus d'un. Pour le moment, il n'y a ni scénario, ni missions, mais si l'équipe de Core s'en charge correctement, ce sera une fabuleuse simulation, pour Amiga et ST. La version PC suivra plus tard.

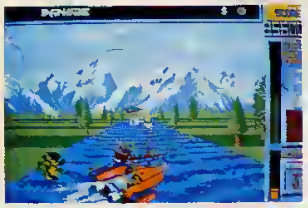
Novembre sera marqué par la sortie de Heimdall, un jeu de rôle dont on devrait parler longtemps. Avec des graphismes réalisés par un dessinateur de l'équipe de Don Bluth, Heimdall est un jeu à la fois superbe et innovateur. Basé sur une légende nordique, le jeu commence par la création du personnage, qui peut se faire soit automatiquement, soit en participant à trois petits jeux d'arcade superbement réalisés. Ensuite, le jeu est vu en 3D isométrique, mais avec des graphismes somptueux, et vous y dirigez plusieurs personnages. Les combats sont un peu comme dans Bard's Tale, mais avec des animations correspondant aux attaques que vous faites et subissez. Le scénario paraît impressionnant, et la minutie avec laquelle le programmeur prépare ce jeu laisse penser qu'il sera parmi les meilleurs de cette année ! Nous vous le présenterons en previews lorsqu'il sera plus avancé que pour le moment.

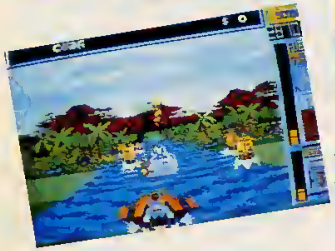
ATA, COMMO
ET COMPATRUCS
CHOIX *VIE SUR
3615 GEN4

En décembre enfin, sortira Project 3 sur Amiga et ST, dont on ne sait strictement rien pour le moment !

Fin avril, sortira Hydra sur Amiga, PC et ST, adaptation du jeu d'arcade Tengen présenté en previews dans notre précédent numéro.

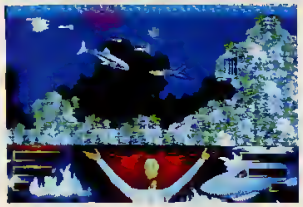






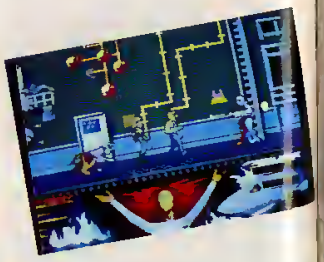
En mai, les fans de base-ball (si ça existe !) pourront s'éclater avec R.B.I. 2 Baseball sur PC, Amiga ou ST. Le jeu comporte des graphismes réussis, mais surtout une animation très soignée (basée sur des vidéo digitalisées). Les vrais fans pourront même étudier les caractéristiques des joueurs des 26 équipes américaines !

En juin sortira l'adaptation pour Amiga et ST de Thunderjaws, un jeu multiniveau à scrolling horizontal.



Toujours en octobre, Pitfighter sera l'adaptation du jeu Atari dans lequel vous combattez des ennemis de manière assez violente. Le jeu comportera le même effet de profondeur, avec les mêmes zooms sur les sprites, et une animation peut-être encore meilleure que celle de l'original. Ce sera pour Amiga seulement !

Enfin, pour janvier 92, préparez-vous à l'adaptation Amiga, ST et PC de Ramparts, le nouveau jeu d'Atari présenté ce mois-ci en rubrique Sous les Arcades.

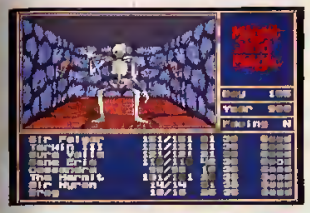


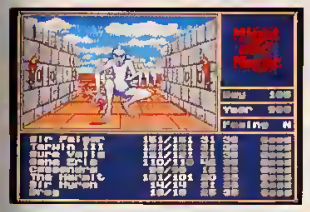
En octobre, vous pourrez participer à Super Space Invaders' 91, adaptation du jeu Taito du même nom. Le fameux jeux, dans sa version nouvelle, pourra-t-il faire un hit sur Amiga et ST ?

En novembre, prévoyez la sortie de Race Drivin', la suite de Hard Drivin. Le jeu sera programmé par une nouvelle équipe, afin d'avoir une version encore plus rapide du jeu, sur Amiga, ST et PC !

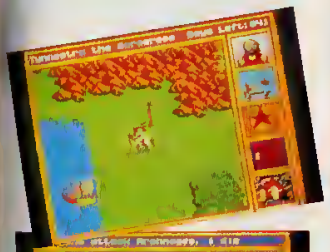
Voir notre dossier spécial en rubrique previews pour toutes les news micro.

5 jeux Megadrive sortiront en juin chez Electronic Arts.
Might & Magic : Gates To Another World, est un jeu de rôle à la Bard's Tale, le premier du genre pour Megadrive





King's Bounty est un jeu de réflexion et d'aventure, sorte de wargame très accessible dans un monde d'heroic-fantasy.



Centurion : Defender Of Rome, testé ce mois-ci sur Amiga, est un jeu à la Cinemaware, se déroulant au temps de la Rome Antique

Faery Tale Adventure est un jeu de rôle graphique qui ravira les amateurs de ce type de jeu, d'autant plus qu'il se prête bien à une version Megadrive.

Enfin, BlockOut est une version 3D de Tetris, tout simplement !

GAGNEZ UNE MEGADRIVE !
CHOIX *JEU SUR
3615 GEN4

Les éditeurs sont enfin conscients qu'aujourd'hui, seuls les titres très très bons marchent bien, et rares sont donc ceux qui espèrent continuer à vivre en sortant des jeux "bons sans plus". Elite, qui n'a pas sorti de hit depuis un bon moment, a bien compris qu'il fallait réagir. En juin, nous aurons sur Amiga, PC et ST l'adaptation du jeu Megadrive Last Battle. Il n'avait rien de fantastique sur la console Sega, alors on peut craindre quant à ses qualités sur micros.

Par contre, novembre verra la sortie de European Championship 1992, d'après le jeu de football "World Cup 90" de chez Tecmo qui marche assez bien en arcade. Cette adaptation sera pour Amiga, PC et ST.

En décembre, ce sera le tour, sur les mêmes machines, de Caveman Ninja, nouveau jeu d'arcade Data East (voir Sous Les Arcades). Le jeu est très drôle, et comme c'est l'équipe d'Eldritch The Cat (Projectyle, Last Ninja 3, Tentacle) qui se charge de la conversion, on peut s'attendre à un jeu de qualité !

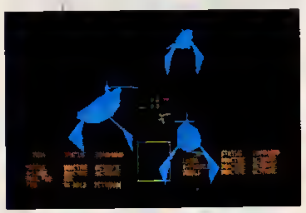
Deux projets plus lointains mais néanmoins intéressants ont aussi été annoncés. L'adaptation pour le printemps 92 de Suzuka GP / Winning Run 2 sur Amiga, PC et ST sera un événement si les versions micros de cette simulation de course de F1 en 3D sont réussies.

Pour la même époque, nous aurons également droit à l'adaptation d'Edward Randy, un jeu d'arcade de Data East pas encore sorti, dans lequel vous vous battez sur les ailes de votre biplan ! On demande à voir...

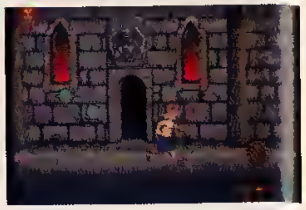
C'est finalement la compagnie anglaise qui s'occupera de l'édition de MegaTraveller 1, sous-titré The Zhodani Conspiracy. Ce jeu de rôle reprend les règles du jeu original, très connu des amateurs, et sortira fin avril sur Amiga, PC et ST.

En mai, Volfiev, adaptation du jeu d'arcade Taito, sortira sur Amiga, PC et ST. Rappelons que ce jeu reprend le principe de Qix, mais avec des monstres plus loufoques à éliminer à chaque tableau

Eye Of The Storm n'a pas encore de date de sortie, mais nous pouvons déjà vous dire qu'il s'agit d'un jeu en 3D dans la lignée d'Elite, avec 210 objets, tout un système solaire, des objets composés parfois de près de 100 faces et de 26 animations ! Plus de détail sur ce jeu prochainement.



Empire représente également en Angleterre la compagnie Readysoft. C'est ainsi que nous avons appris que Wrath Of The Demon devait sortir en mai sur CDTV !



Enfin, la grande annonce d'Empire était l'édition prochaine d'un jeu d'aventure adapté directement du jeu de rôle Cyber Space, et mélangeant des graphismes vectoriels à des sprites, comme dans Team Yankee. Nous vous en reparlerons !

En juin, nous aurons pour Amiga, PC et ST la suite de ce jeu, nommé Death Bringer. On nous promet 30 niveaux composés de 20 écrans scrollant horizontalement, 36 niveaux de scrolling parallax, 64 sprites pour l'animation du personnage principal, des sons et des musiques stéréo et j'en passe. Vivement que ça arrive !

Tout le monde s'inquiète désormais de ce que prépare la société anglaise. Après le succès de Turbo Lotus Esprit Challenge, Gremlin n'a fait que des bons jeux, et souvent des hits.

Le prochain jeu à venir sera Pegasus, un shoot'em'up superbe présenté en rubrique previews !

En août, sortira le nouveau programme de l'auteur de F.O.F.T., qui devrait être plus jouable et bien plus prenant. Nommé Utopia, c'est une sorte de Sim City dans lequel vous devez essayer de faire la ville idéale, à partir d'une colonie sur une planète au départ déserte ! Plus de bâtiments différents par rapport à Sim City, 10 races différentes et bien d'autres facteurs sont à gérer, sur Amiga, PC et ST.

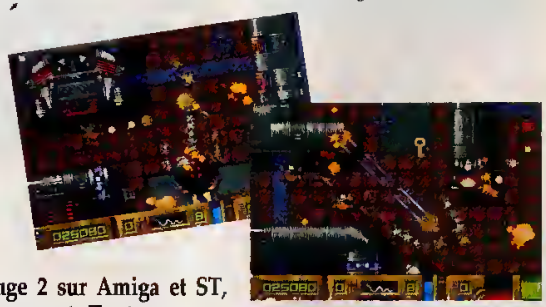
En octobre, viendra enfin Turbo Challenge 2 sur Amiga et ST, dont peu de choses sont faites pour le moment. Tout ce que l'on sait est que le jeu à un seul joueur sera plein écran, qu'il sera possible de linker des ordinateurs pour jouer à plusieurs chacun sur son écran, et qu'il y aura un choix de voitures et d'équipements divers. Sans quoi les programmeurs sont ouverts à toutes les propositions des joueurs. Ecrivez-nous, nous transmettrons !

Le même mois, le premier jeu basé sur le jeu de plateau Space Crusade sortira. Rappelons que ce jeu est tout à fait dans le style d'Aliens, ce qui promet. Ce premier jeu pour Amiga et ST sera une adaptation du jeu de plateau. Le second jeu, qui sortira sur les mêmes machines en novembre, sera plus un jeu d'aventure et d'arcade..

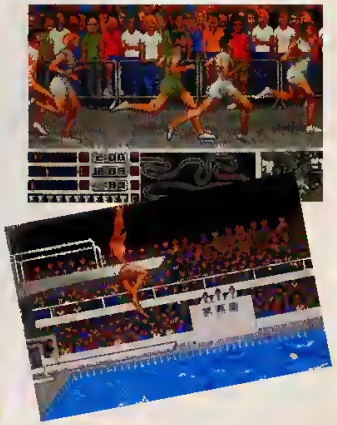
Enfin pour novembre, il y aura la sortie de Flag, par la même équipe que Lost Patrol. Il y aura de la 3D un peu partout, et des écrans encore plus beaux que dans Lost Patrol, dans ce jeu pour Amiga, PC et ST où le but est de voler le drapeau de l'ennemi !

D'ici la sortie de ce numéro, Quantum sera disponible sur Amiga, PC et ST. La compagnie l'annonce d'elle-même, ce shoot'em'up à scrolling horizontal n'a rien d'incroyable sur Amiga et ST. Par contre sur PC, la fluidité du scrolling en fait un objet rare !

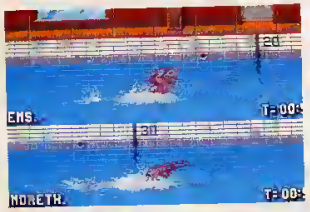
Mi-mai, ce sera la sortie sur Amiga de Argonaut, un shoot'em'up à scrolling multidirectionnel, dans le genre de Fusion de Bullfrog.



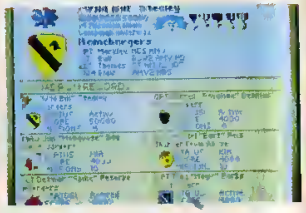
Enfin, mi-juillet verra la sortie de Summer Challenge sur Amiga, PC et ST. Ce jeu dans le genre de Summer Games propose 7 épreuves dont le plongeon, le cyclisme, la natation, le saut à la perche et j'en oublie.



LES PREVIEWS
SUR ST CHEZ VOUS
CHOIX *TLC SUR
3615 GEN4



En juin, préparez-vous à la sortie de Gunship 2000 sur PC, une simulation d'hélicoptère particulièrement réussie et prenante. L'animation 3D est très fluide, les missions sont prenantes, et les nombreuses vues en font une excellente simulation.



Peu de nouveautés chez cette compagnie Le prochain jeu sera I Play 3D Soccer sur Amiga, PC et ST !

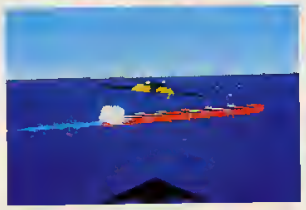
En juin, Afrika Krops sortira sur Amiga, PC et ST Ce wargame reprend le même système de jeu que Blitzkrieg May 1940

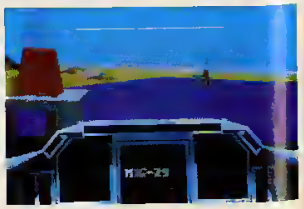
Toujours en juin, The Charge Of The Light Brigade sera le nouveau jeu utilisant le système de jeu de Cohort

Toujours en juin, sortie de Railroad Tycoon sur ST Ce jeu est testé sur Amiga dans ce numéro.

En juillet, ce sera au tour de F15 Strike Eagle 2 de sortir sur ST, et ce jeu est également testé sur Amiga dans ce numéro.

Enfin, en août, vous referez la guerre du Golfe avec F117A Nighthawk, suite de F19 et s'annonçant encore plus réussi. Ce sera pour PC dans un premier temps





Midwinter 2, qui sort en mai sur ST, sera disponible en juillet sur Amiga et en octobre sur PC.

Air Duel est un simulateur de combat en avion qui devrait sortir en août sur Amiga, PC et ST. Cette simulation en 3D vous permet de choisir votre avion, celui de votre adversaire, et de vous affronter. L'intérêt vient du fait que les avions peuvent être de n'importe quelle époque (passée, présente ou future), et que le jeu à deux permet de jouer à deux sur le même écran (coupé alors en deux), ou en linkant deux ordinateurs.

3D Golf sera le nouveau programme des auteurs de 3D Soccer, et vous permettra de voir les coups joués comme si vous étiez à la place de la balle, ce qui devrait être impressionnant ! Le jeu sortira sur ST cet été et à la rentrée sur Amiga et PC.

Voir notre dossier spécial en rubrique Previews

La compagnie qui grossit le plus vite en ce moment a annoncé de nombreux projets.

Moonbase, le Sim-City lunaire testé sur PC il y a quelques mois sortira en avril sur Amiga Le même mois, nous aurons enfin droit à Blue Max et Das Boot sur ST

Mega Fortress, simulation de vol en forteresse volante devrait être disponible en mai sur PC Attendez-vous donc à un test de ce jeu le mois prochain dans nos colonnes. Les versions Amiga et ST devraient sortir en juin.

Life & Death, simulateur d'opérations chirurgicales, sera quant à lui disponible en mai sur Amiga et ST. L'attente aura été longue, mais il paraît qu'elle en valait la peine.

Captive, le jeu de Tony Crowther, sortira en août sur PC.

En juillet, 4D Tennis fera suite à 4D Boxing, sur PC, et utilisera le même système d'animations incroyable des personnages, mais aussi des vues multiples du terrain. Voilà qui s'annonce un peu fou !

Si vous regardez la télévision, vous connaissez certainement le jeu Les Chevaliers du Labyrinthe. Eh bien Mindscape dispose des droits pour le jeu vidéo, qui devrait sortir sur Amiga, PC et ST en septembre. Le jeu sera réalisé par Tony "Captive" Crowther, et devrait rappeler Captive par certains côtés.

LES SOLUCES
DE L'AVENFOU
CHOIX *SOL SUR
3615 GEN4

Quest For The Moonstone, jeu d'arcade/aventure gore que nous avons présenté en previews il y a quelques mois ne sortira qu'en septembre sur Amiga, et en novembre sur PC.

En novembre, ce sera la sortie surprise sur Amiga, PC et T de Paperboy 2, sur lequel nous n'avons aucun élément

Plus lointain, puisqu'en avril 92, Mindscape annonce la sortie pour Amiga et PC de Mad Max, d'après le film du même nom !

Prévu pour cet été, Mega-lo-Mania est un dérivé de Powermonger. Le but du jeu en est le même : conquérir un monde, peuplé ici par plusieurs races différentes, qui ne sont pas toujours au même niveau d'évolution. L'intérêt principal de ce jeu vient en effet du fait que vous évoluez régulièrement, selon votre score. Vous commencez avec des hommes préhistoriques, et continuez avec des Grecs, des Romains, pour terminer par des soldats des différentes guerres et atteindre enfin l'âge nucléaire ! Le jeu ne comporte que des icônes et aucun texte, mais une disquette de phrases digitalisées pour vous guider. Ces phrases seront traduites en français, d'ici la sortie du jeu sur Amiga, PC et ST.

Captain Planet, c'est un dessin animé qui n'existe pas encore en France, mais qui fait un carton aux Etats-Unis. C'est un superhéros qui combat la pollution, et le dessin animé marche encore mieux que les Tortues Ninjas, si vous voyez ce que je veux dire... Le jeu d'action, à nouveau réalisé par Tony Crowther, sortira en octobre sur Amiga et ST.

Dans la catégorie des éditeurs annonçant beaucoup de nouveautés, Mirrorsoft était assurément la première compagnie au salon. Il faut dire qu'avec ses nombreux labels, c'est un peu plus facile..
Dans la catégorie des contrats, sachez que Mirrorsoft a signé un accord de distribution avec Acclaim, la célèbre compagnie américaine spécialisée dans les jeux pour Nintendo. Nous saurons dans les mois qui viennent ce que cela cache.

Enfin, la compagnie a annoncé qu'après Bombuzal, son second titre pour Super Famicom (Super Nes) serait Retour Vers Le Futur 2

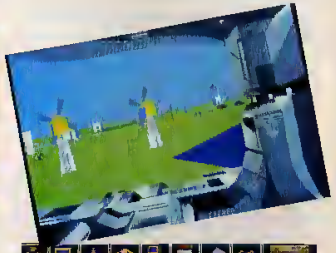
Robozone est un shoot'em'up à scrolling horizontal devant sortir pour la rentrée sur Amiga, PC et ST. Nous vous le présenterons en previews prochainement

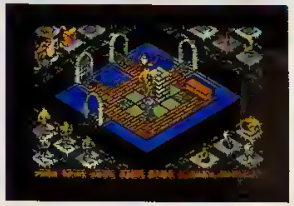
Toujours pour Amiga, PC et ST, et à nouveau pour la rentrée, First Samurai est le prochain jeu de l'équipe de Vivid Image (Hammerfist, Time Machine). Superbe graphiquement, ce jeu d'action est également particulièrement bien réalisé et très jouable. Vous y jouez le

Xenon 2 est prêt pour CDTV, et on n'attend plus que la sortie de la machine pour le lancer. Rien de nouveau, si ce n'est un son CD !

Legend est le nouveau programme des auteurs de Bloodwych, et sortira sur Amiga, PC et ST pour la fin 91. C'est une sorte de HeroQuest plus tourné vers l'arcade, et où les options de jeu sont plus nombreuses. Lorsque vous commandez un joueur, les autres agissent à leur guise, et combattent d'eux-mêmes les ennemis. Les combats sont entièrement animés, ce qui est très sympa. Plus de détails prochainement.

Si vous êtes un habitué de Gen4, vous devez savoir ce qu'est Duster , simulation réalisée par Realtime Software, présentée déjà deux fois en previews, elle n'a jamais été terminée. Rohan Software, les personnes responsables des versions Amiga et ST de Falcon et Flight Of The Intruder terminent en ce moment même le jeu.. qui devrait finalement sortir cette année





rôle d'un samurai et vous devez parcourir plusieurs niveaux, en résolvant des problèmes très simples afin de progresser. Bref, voilà ce qui nous semble être le parfait programme d'arcade/aventure

Vers novembre, nous devrions avoir Fire And Ice, un nouveau programme de l'équipe de Graftgold (Rainbow Islands, Simulcra, Off-Road Racer...) C'est un jeu de tableau dans lequel vous dirigez un chien polaire devant éliminer de nombreux ennemis. Prévu sur Amiga et ST, voilà un titre qui s'annonce bien loufoque..

A la même époque, sortira Devious Designs sur Amiga et ST. C'est un puzzle game dans lequel un savant fou transforme tous les monuments connus en assemblage de cube . A vous de leur redonner leurs formes originales, mais attention à la gravité !

Toujours en ce qui concerne les jeux d'arcade, Cisco Heat sortira sur Amiga et ST pour Noël. Il s'agit de l'adaptation du jeu de Jaleco dans lequel vous participez à une course de voitures de police dans San Francisco. On peut se demander comment les programmeurs feront pour les effets de relief ?

On s'en doutait depuis quelques mois, mais c'est maintenant confirmé. Mirrorsoft détient les droits mondiaux d'Alien 3 pour les jeux micros, consoles ou CD-Rom. Le film ne devant sortir que début 92 en Europe, il en sera de même pour les jeux. Eh oui, il y aura au moins deux jeux sur Amiga, PC et ST : un jeu d'arcade et un jeu d'aventure. Les versions consoles n'ont pas encore été annoncées.

LE DIALOGUE
EN DIRECT
CHOIX *SAL SUR
3615 GEN4

Première grosse licence pour l'année 91, Teenage Ninja Mutant Turtles, le jeu d'arcade excellent de chez Konami. Si comme nous, vous avez détesté le premier jeu sorti pour Noel, celui-ci devrait vous consoler s'il est bien réalisé.. le jeu d'arcade étant particulièrement sympa. Il sortira sur Amiga, PC et ST pour Noel

Toujours pour Noël, vous aurez la possibilité de découvrir le nouveau programme de Ross Goodley (Gravity) : Drop Soldier. C'est un jeu de stratégie et de rôle se déroulant dans un futur lointain. Vous jouez le rôle d'un mercenaire devant accomplir bon nombre de missions dans un univers assez étrange. Le jeu comporte de la 3D, et permet jusqu'à 16 joueurs de participer en même temps, en linkant leurs ordinateurs. Fou, non ? Le jeu sortira sur Amiga, PC et ST.

Rollerbabes sortira cet été sur Amiga et PC, c'est une simulation d'un sport futuriste entre le hockey, la lutte, la boxe et le skate-board ! Les équipes sont uniquement féminines, dans ce jeu qui consiste à faire des tours de piste en éjectant les adversaires, mais aussi en évitant les pièges et obstacles de la piste de jeu ! Voilà qui promet...

CINEMAWARE

La compagnie Cinemaware fermera bientôt, c'est sûr ! Quoi qu'il en soit, les programmeurs et graphistes termineront les programmes annoncés avant de partir pour une nouvelle compagnie lancée par Bob Jacob, qui fera surtout des jeux pour les consoles Megadrive et Super-Famicom !

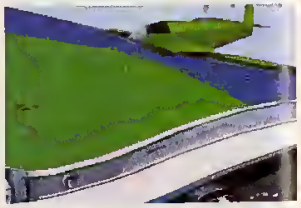
Pour la fin de l'année, nous devrions avoir TV Sports Boxing, qui devrait être le dernier jeu Cinemaware.

Toujours cet été et sur Amiga et ST, viendra TV Sports Baseball, sur lequel nous n'avons pas grand-chose à dire, le titre parlant de lui-même.

PSS

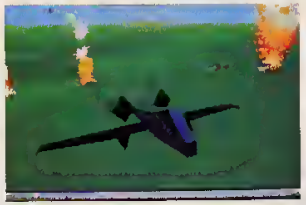
Riders Of Rohan, qui avait failli sortir sur PC il y a quelques mois, sortira normalement cet été pour Amiga, PC et ST. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu à la Cinemaware, basé sur le Seigneur des Anneaux.

C'est cet été que PSS éditera Reach For The Skies sur Amiga, PC et ST, une simulation de vol retrançant la bataille d'Angleterre, avec la possibilité de piloter des avions très différents.



Prévu pour cet hivers sur Amiga, PC et ST, Red Phoenix est basé sur le best-seller (aux Etats-Unis), du même nom, inspiré par la guerre de Corée. Il s'agira d'un simulateur de vol, qui sera réalisé par les auteurs de Falcon et Flight Of The Intruder.

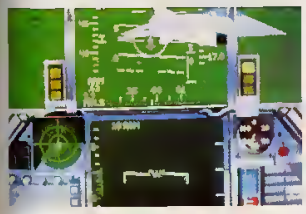
Big, Bad & Ugly est le nom officiel de Avenger A-10, une simulation de vol de l'avion tueur de tanks américain, qui sortira sur PC vers la fin d'année.



Spectrum HoloByte

Falcon est terminé sur CDTV, et sortira quand la machine sera disponible..

Falcon Mark 2 est le nom officiel du jeu que nous vous avons déjà présenté comme étant Falcon 3. Il sortira cet été sur PC, mais aucune adaptation pour Amiga et ST n'est encore prévue.



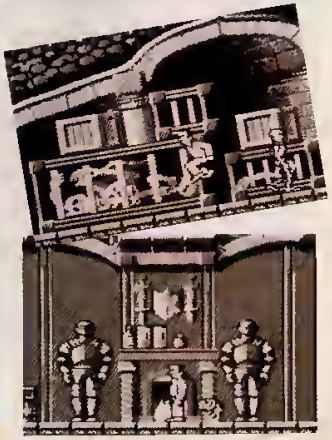
LES INFOS
LES CANCANS
CHOIX *INF SUR
3615 GEN4

FTL

Dungeon Master se fait toujours attendre sur PC, mais on nous promet qu'il devrait sortir pour le printemps.

Motivetime LIMITED

Cette compagnie créée par plusieurs membres d'Elite s'occupe surtout de jeux consoles. Ce sont eux qui ont fait Dragon's Lair : The Legend sur Game-Boy, et voilà qu'ils préparent Talos, un jeu d'arcade/aventure pour la console portable Nintendo, dont l'animation du personnage principal n'est pas sans rappeler Prince Of Persia. Pas de date de sortie annoncée.



Secret Missions 2 sortira en avril sur PC. Il s'agit du second scenery-disk pour Wing Commander !

C'est en mai que sortira sur PC le second jeu de la série des Worlds Of Ultima. Après Savage Empire, Martian Dreams, déjà présenté à Las Vegas, vous entraînera sur Mars du temps de Jules Verne !

Juillet sera marqué par la sortie de Wing Commander 2 sur PC, un jeu dont on devrait avoir une version CD-Rom et dont les paroles des 150 personnages du jeu seront en français ! On croit rêver, mais c'est pourtant vrai.

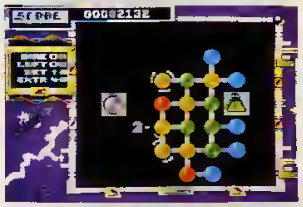
Bonne nouvelle pour les amateurs de Wing Commander, puisque octobre verra la sortie de Ground Commander sur PC, dont le titre pourrait changer d'ici là. Ce jeu, qui sera présenté au CES de Las Vegas, utilisera un nouveau système de 3D développé de Chris Roberts. Désormais, il utilise des vrais formes en 3D sur lesquelles il applique une texture, et dont il peut faire varier la luminosité selon l'éclairage, le tout en temps réel ! L'avantage est d'avoir une animation encore plus fluide et réaliste, mais aussi des graphismes encore plus beaux et précis. Dans Ground Commander, les compagnies pétrolières ont pris le pouvoir aux Etats-Unis, et vous jouez le rôle d'un mercenaire effectuant des missions pour une de ces compagnies, afin de couler la compagnie adverse. Le jeu se déroule au-dessus du sol, puisque vous êtes dans un avion, et reconstitue une véritable ville avec tous ses immeubles, ce qui s'annonce assez hallucinant.

En octobre, vous pourrez enfin jouer à Wing Commander sur Amiga, et peut-être même sur CDTV. Le jeu est annoncé sur 3 disquettes, et devrait être sensiblement comme la version PC, mais en 32 couleurs. Si vous n'avez pas de disque dur, une option permettra de ne pas assister à la séquence cinématique, afin d'éviter de longs chargements ! Malheureusement pour les possesseurs de ST, il n'y aura jamais de version de ce jeu pour leur machine, c'est maintenant sûr.

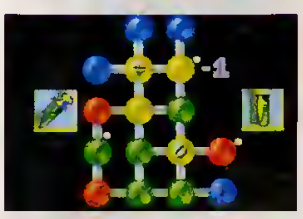
C'est aussi en octobre que sortira Ultima VII sur PC. Le jeu se déroule toujours en Britannia, et vous devez à nouveau sauver le royaume. Les habitants sont manipulés par un démon qui leur fait construire une gigantesque porte noire. Si jamais vous n'arrivez pas à les convaincre d'interrompre cette construction, le démon utilisera bientôt la porte pour devenir maître de Britannia. On nous annonce un épisode vraiment sombre d'Ultima avec ce nouveau volume. A noter qu'Ultima VI devrait sortir à la même époque sur Amiga et ST.

Pour 1992, les responsables d'Origin nous ont parlé de Wing Commander 3, qui utilisera les techniques de 3D de Ground Commander, ce qui permettra d'avoir des missions dans l'espace, mais aussi à la surface de planètes et à l'intérieur même de gigantesques vaisseaux ! Ce sera pour PC, évidemment !

Enfin, toujours en 1992, nous pourrons jouer à Ultima Underground, une version 3D d'Ultima qui sera le premier jeu de la série à la Dungeon Master, mais utilisant à nouveau les techniques de Ground Commander pour permettre de se déplacer véritablement et librement dans les donjons. Voilà qui va en faire baver plus d'un, mais il faudra certainement attendre un an avant d'y jouer !



Sortie très prochaine de Atomino sur Amiga, PC et ST. Ce jeu de réflexion est basé sur la valence des atomes. La valence d'un atome, c'est le nombre de connexions qu'il peut faire avec d'autres atomes. Le but est de faire un certain nombre de molécules au fur et à mesure que tombent les atomes, et ceci en combinant comme il faut ces



Lorsque le magazine sera disponible en kiosque, vous aurez la joie de pouvoir acheter Lemmings sur PC et ST, mais aussi Awesome sur ST, tous étant particulièrement bien réalisés

dernierS. C'est prenant, et cela plaira à tous les fans de puzzle games

Un peu après, viendra Armour-Geddon sur Amiga, puis sur PC et ST. Nous vous présentons ce jeu en rubrique previews.

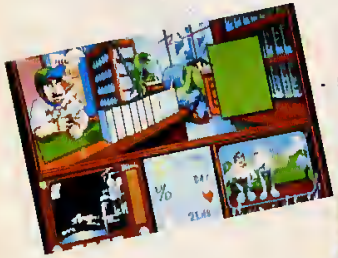
Nous avons eu la chance de découvrir Beast II sur ST, et nous pouvons vous annoncer que la conversion est d'excellente qualité. Graphismes superbes, sons excellents sont au détriment de la rapidité. Le jeu est en effet plus lent, mais c'est incroyablement bien fait pour du ST. Bravo !

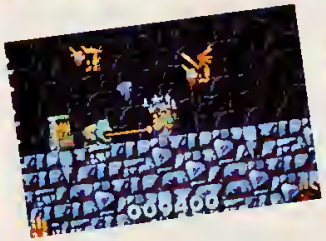
Pour la rentrée, nous aurons enfin droit à Barbarian 2, suite du célèbre jeu qui a lancé Psygnosis. Le personnage est plus petit, mais le jeu comporte une animation superbe, 32 couleurs, un scrolling parallax et tout ce qu'il faut pour contenter les fans du premier jeu.

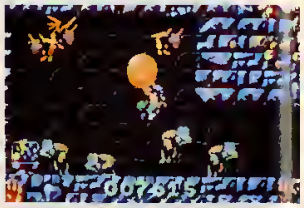
UNE MEGADRIVE
A GAGNER
CHOIX *JEU SUR
3615 GEN4

En mai, la célèbre compagnie allemande nous proposera Logical, que nous vous avions déjà présenté rapidement il y a quelques numéros. Le but est de remplir des réceptacles de couleur avec des billes d'une même couleur, afin qu'elles s'éliminent. Il y a bien sûr des tonnes d'obstacles et de surprises qui vous attendent, dans ce puzzle game très prenant qui sortira sur Amiga, PC et ST.

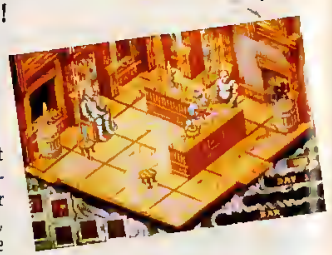
En juin, ce sera le tour de Mad TV sur Amiga, PC et ST, une simulation très loufoque dans laquelle vous dirigez une chaîne de télévision.



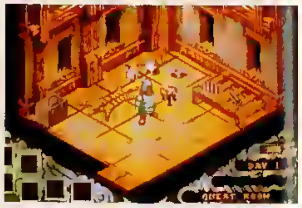


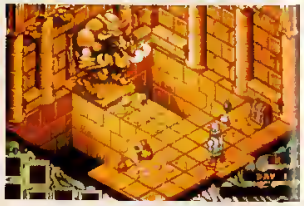


A la rentrée, nous aurons certainement la chance de jouer avec Magic Pockets, qui s'annonce être le plus réussi des cute-games du moment. Le personnage est sympa, et peut utiliser tous les jouets qu'il trouve ; la machine à Bubble Gum permet de s'envoler, le vélo d'écraser les ennemis, etc. Previews très prochainement !



Les Bitmap Brothers se portent bien et sont de plus en plus prolifiques. Cadaver : The Payoff est un data-disk pour Cadaver qui sortira en mai sur Amiga, PC et ST. Le jeu reprend après la fin de Cadaver, mais vous n'êtes pas obligé d'avoir terminé le premier pour continuer (quoi qu'avec l'Aventurier Fou, vous êtes tranquille.) Le jeu comporte quatre nouveaux niveaux, près de 200 pièces, dont deux niveaux avec des graphismes nouveaux et sublimes. Les énigmes sont d'un nouveau genre, et il vous faudra parfois utiliser des monstres pour vous en sortir.



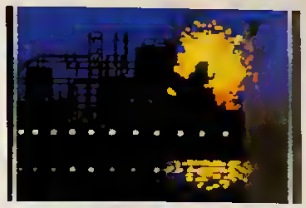


La situation de cette compagnie allemande est assez complexe, puisque certains de ses produits seront distribués par Virgin Games, et que nous ne savons pas si les autres sortiront chez nous ou pas. Voici quand même un détail de leurs projets.

Transworld est déjà sorti en Allemagne, sur Amiga, PC et ST. C'est une simulation économique dans laquelle vous gérez une entreprise de camions de transport. A vous d'obtenir des contrats, d'acheminer les marchandises, et d'être plus rapide que la concurrence.

Egalement sorti en Allemagne, Lords Of Doom, une sorte de Dungeon Master, avait comme scénario une histoire de zombie. Le jeu est disponible sur Amiga, PC et ST, mais nous n'avons pas de date de sortie pour la France.

Toujours sorti en Allemagne, Invest est un jeu dans lequel votre but est de faire fortune dans les affaires, par tous les moyens. C'est pour Amiga, PC et ST, et on attend la date de sortie pour la France.

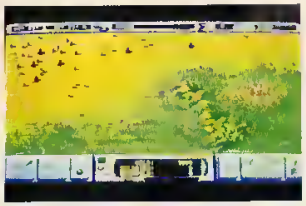


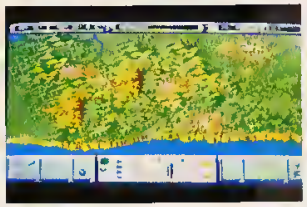
Enfin, Crime Time est le dernier produit sorti en Allemagne et pas encore en France. Il s'agit d'une enquête policière que vous devez accomplir pour vous disculper d'un crime, et c'est pour Amiga, PC et ST.

Spirit Of Adventure sortira en mai sur Amiga, PC et ST, et il s'agit d'un jeu entre Bard's Tale et Dungeon Master. Que dire de plus ?

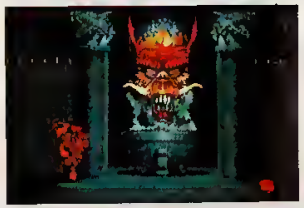
Le même mois, nous aurons droit à The Return Of Medusa, suite logique de Rings Of Medusa. Ce jeu d'aventure/réflexion propose d'explorer des donjons à la "Dungeon Master", dans un scénario plus futuriste, sur Amiga, PC et ST.

LA REDAC'
VOUS REPOND
CHOIX *RED SUR
3615 GEN4

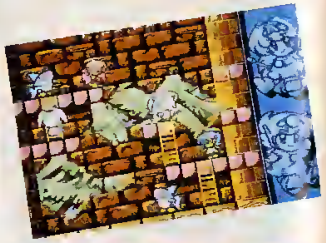




Warrior Of Darkness est un jeu d'aventure pour Amiga, PC et ST dans un univers d'heroïc-fantasy, avec des graphismes particulièrement reussis.



Après Saint-Dragon et SWIV, le prochain jeu de la compagnie sera Rodland et sortira sur Amiga et ST à la rentrée. Ce jeu superbe rappelle un peu Bubble Bobble, et s'annonce plus réussi et tout aussi drôle à jouer. Admirez les premiers écrans Amiga de ce jeu que nous vous présenterons prochainement en previews.

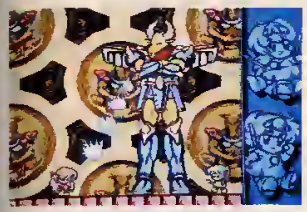


Winzer devrait sortir sur Amiga, PC et ST en août 91. C'est une simulation économique dans laquelle vous vous occupez d'un vignoble dans la Rome antique, ce qui annonce bien des surprises.

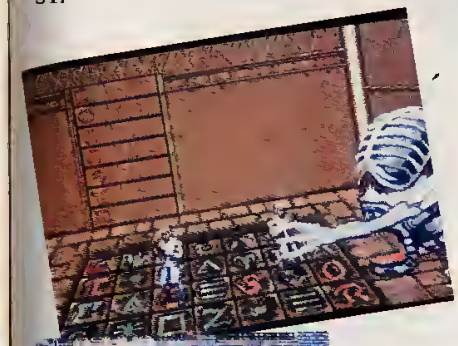
Soul Crystal devrait sortir un peu plus tard sur les mêmes machines. C'est un jeu d'aventure graphique comportant près de 103 pièces, 30 morceaux de musique et près de 1000 messages.

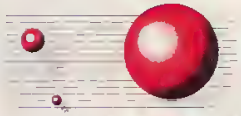
Hannibal, prévu pour la fin d'année sur Amiga, PC et ST, est un jeu de strategie se deroulant dans la Rome antique. Avec 81 provinces et 764 cités, plus des dates historiques complètement respectées, Hannibal est une simulation strategie tres pointue.

Zero est un shoot'em'up à scrolling vertical dans lequel un Japonais à bord de son zéro doit refouler les hordes d'extraterrestres. Le jeu, annoncé pour Amiga, PC et ST, devrait être tres jouable et avec des graphismes comme pour les jeux japonais sur consoles.

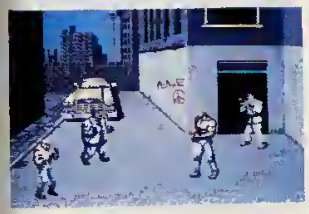


Pour Noël, Storm vous proposera Double Dragon 3. Réalisé par l'auteur de Narc, le jeu s'annonce déjà réussi graphiquement, à en voir les premiers écrans Amiga que nous vous proposons. Le jeu sera disponible également sur ST.





La compagnie anglaise proposera bien des jeux cette année, avec pour commencer Myth dont la sortie est prévue en mai sur Amiga et ST. Adaptation 16-bits d'un hit du C64, Myth vous place dans la peau d'un héros devant sauver le monde de l'emprise du mal.

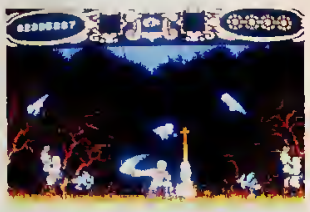


En novembre, vous aurez enfin la possibilité de jouer à Big Run, d'après le jeu d'arcade de Jaleco. Cette course de voitures retrace le Paris-Dakar, et devrait sortir sur Amiga et ST.

LES NEWS AU
JOUR LE JOUR
CHOIX *NEW SUR
3615 GEN4

Ce jeu de tableau est composé de quatre niveaux, d'un scrolling-multidirectionnel assez fluide, et de graphismes assez réussis. Tres axé sur l'arcade, le jeu demande tout de même un minimum de réflexion quant à l'utilisation des objets que l'on ramasse dans le jeu.

Last Ninja 3, dernier épisode de la longue série de ces jeux d'arcade/aventure qui ont marqué le C64, sera disponible en juin sur Amiga, juillet sur ST et septembre sur PC. Toujours en 3D isométrique, avec des combats et un peu d'aventure, le jeu comporte en plus une séquence d'intro des plus impressionnantes !



Changeling est un jeu d'arcade/aventure dans lequel vous devez explorer un astéroïde étrange. Vous jouez le rôle d'un être capable de se métamorphoser d'un humain en une araignée, en une bestiole volante ou encore marine ! Le jeu sortira sur Amiga et ST en septembre.

Turbo Charge s'annonce comme un remake de Chase HQ, dans lequel vous devez stopper des trafiquants de drogue avant qu'ils ne franchissent la frontière. Le jeu doit sortira sur Amiga, PC et ST en septembre.

Toujours en septembre, mais cette fois-ci sur Amiga et ST seulement, viendra Vendetta, un jeu combinant des phases de course automobile et des phases d'exploration à la Last Ninja ! Un jeu qui a connu un grand succès sur C64 !

Silly Putty, dont la sortie est prévue pour Amiga, PC et ST en octobre, marquera le jeu vidéo par son personnage. Vous y jouez en effet le rôle d'une boule de Slime (cette fameuse pâte dégoulinante (Red : Didier ?) qui a fait notre bonheur dans nos jeunes années). On nous annonce un jeu dont la jouabilité devrait faire pâlir les consoles... Espérons que ce sera vrai !

Enfin, Constructor est une simulation de constructions, sorte de Sim City économique du bâtiment. Il sortira en fin d'année sur Amiga, PC et ST.

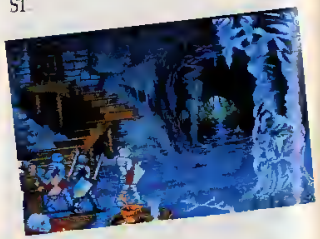
La compagnie française annonçait la sortie pour Amiga, PC et ST de The Blues Brothers, un jeu de tableau dans le genre de Mario Bros. Voilà qui devrait plaire à tous, surtout que l'on retrouvera Jake et Elwood mais aussi les musiques originales du film! Bientôt les previews.

Crazy Cars III a également été annoncé pour Amiga, PC et ST. C'est une course très particulièrement, se déroulant de nuit, et où tous les coups sont permis. Le programme est déjà assez avancé pour se rendre compte que l'animation est fluide et que l'impression de vitesse devrait être bien rendue. Previews prochainement !

Cette compagnie édite un pistolet optique pour Amiga et ST, qui s'avère particulièrement précis. Plusieurs jeux seront développés utilisant ce système, et le tout sortira prochainement sur Amiga et ST.

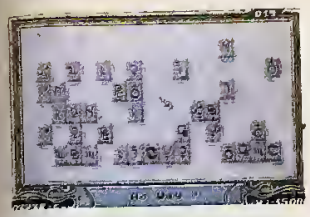
Sorti pendant le bouclage, Viz est un jeu inspiré par une BD anglaise soi-disant "humoristique", et qui ne fait décidément rire que de l'autre côté de la Manche. Quoi qu'il en soit, ce jeu sera testé sur Amiga et ST dans notre prochain numéro.

Testé dans ce numéro sur PC, Spirit Of Excalibur sortira fin avril sur Amiga et ST.



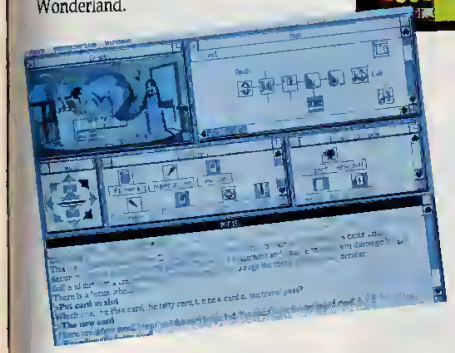
Wonderland, que nous avions testé il y a bien longtemps sur PC, sort enfin sur Amiga et ST. Il sera disponible d'ici la sortie en kiosque de ce numéro.

Fin mai, vous pourrez jouer avec Sarakon sur Amiga, PC et ST, un jeu dans le genre de Shanghai réalisé par Starbyte. Il s'agit de retirer les dominos deux par deux, mais afin de les retirer, ils doivent être au même niveau, et pouvoir être rejoints par une ligne ne traversant aucun domino, et ayant au plus deux tournants. C'est un peu complexe sur papier, mais à l'écran c'est très simple et particulièrement prenant.



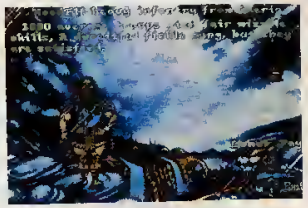
Sortie en septembre sur Amiga et ST de 147 3D Snooker, le jeu le plus impressionnant au niveau 3D qu'il m'ait été donné de voir. Cette simulation de billard anglais (excellente d'ailleurs) est très réaliste, facile d'accès, et comporte des mouvements incroyables avec des zooms toutes les cinq secondes. Etonnant !

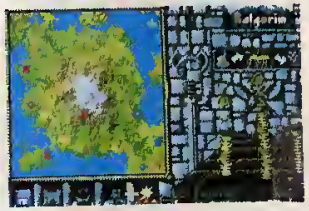
En juin sur PC et en août sur Amiga et ST, Magnetic Scrolls Collection regroupera trois jeux d'aventure anciens mais excellents (Fish ! Corruption et Guild Of Thieves) selon le système de jeu de Wonderland.



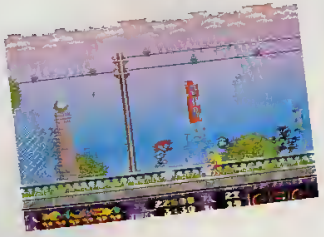
En juin sur Amiga et PC, mais en juillet sur ST, sortie de Spot, un jeu dans le style d'Othello, mais avec des animations de tous les côtés.

Toujours en septembre, mais sur Amiga, PC et ST cette fois-ci, Realms impressionnera les amateurs de stratégie, grâce aux programmeurs de Graftgold. Ce jeu à la Powermonger comporte un nombre d'options incroyable.





Rolling Ronny sortira lui aussi en septembre. Ce jeu d'action de Starbyte dispose d'une réalisation très soignée, et sans qu'il soit exceptionnel au niveau du jeu, il paraît dès plus sympathiques. Il sera disponible sur Amiga, PC et ST.



En octobre, Shuttle sera disponible sur Amiga et ST. C'est une simulation de vol en navette spatiale, avec une 3D très fluide, et des missions scientifiques et militaires.

Enfin, le même mois et sur PC, Amiga et ST, Floor 13 tera parler de lui. Ce jeu d'espionnage vous charge de maintenir l'ordre dans votre pays, par tous les moyens possibles. La corruption, la torture, le meurtre et les scandales seront au goût du jour dans ce jeu de stratégie, dont les graphismes sont l'oeuvre de Carl Cropley, qui avait déjà sevi dans Hound Of Shadow.

LUCASFILM GAMES

Secret Weapons Of The Luftwaffe sera disponible sur PC quand vous lirez ses lignes, et les versions Amiga et ST suivront dans les mois à venir.

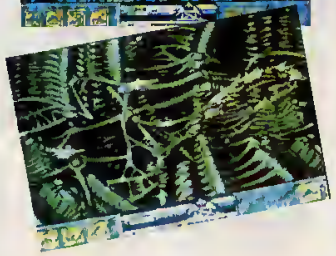
Secret Of The Monkey Island arrive sur PC VGA, Amiga et ST en français début mai. Nous en profiterons donc le mois prochain pour vous reproposer un test de cet excellent jeu d'aventure.

En septembre, nous pourrons jouer à Indiana Jones IV: The Fate Of Atlantis, sur PC. La version française et les versions Amiga et ST devraient être disponibles vers novembre

Secret Of The Monkey Island 2 sortira en octobre sur PC et avant Noel sur Amiga et ST si tout va bien! Cette suite sera le premier jeu Lucasfilm Games dont les graphismes seront basés sur des dessins papier! Les écrans, en 256 couleurs, sont encore plus beaux que ceux de Sierra pour King's Quest V ou Space Quest IV.

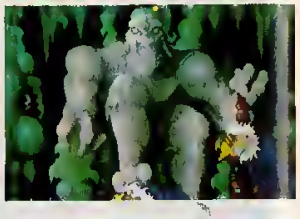
DEMONWARE

Carcharodon est un shoot'em'up pour un ou deux joueurs, rappellant fortement UN Squadron, mais bénéficiant d'une réalisation de qualité. Les graphismes sont excellents, les animations des sprites sont particulièrement soignées... Bref, un bon shoot'em'up, qui sort sur Amiga en mai.



PALACE

La seule nouveauté est Demoniak, un jeu d'aventure texte très complexe et dont le système révolutionnaire permet de passer dans la peau de n'importe quel personnage. Le jeu sortira prochainement sur Amiga et ST.



U.S. GOLD

Le mois prochain, nous testerons Gauntlet 3 sur Amiga et ST. Cette version en 3D isométrique du célèbre hit de Tengen n'était pas encore terminée pour le Trade Show, mais ce que nous en avons vu était sympathique.

Mercs, dont la sortie est prévue pour juin, est présenté en rubrique previews

Enfin, Dig est un jeu dont le scénario est de Steven Spielberg. Et oui! Spielberg se met à faire des jeux. Le scénario est très original, les graphismes sont particulièrement fous, et ce devrait être le meilleur jeu Lucasfilm à ce jour. La date de sortie est approximative, Spielberg travaillant à ce jour au tournage de Hook, mais ce devrait être pour l'année prochaine. Tout ces produits vous seront présentés prochainement!

SSI
STRATEGIC SIMULATIONS INC

Shadow Sorcerer, le prochain jeu à sortir chez SSI, est présenté en rubrique previews.

En mai, arrive également Interceptor sur Amiga. Il s'agit d'un bon wargame simulant des affrontements de vaisseaux spatiaux.

Nous avons pu voir la version Amiga de Eye Of The Beholder, et nous sommes en mesure de vous dire qu'elle s'annonce très bonne. Jugez-en par vous même d'après les photos de la présentation!

ACCESS
Software incorporated

Deux scenery disks pour Links vont sortir vers juin pour PC. Le jeu de golf n'est pas prévu pour le moment sur Amiga et ST.

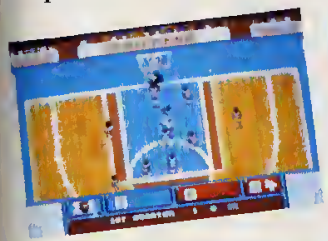
ANCO

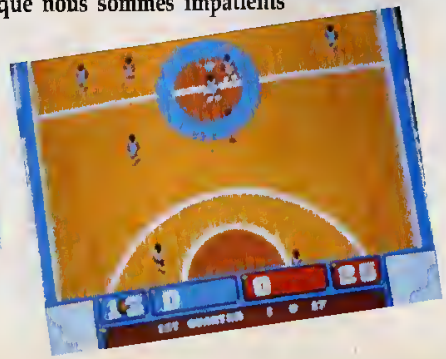
Pour la fin de l'année, sortira Player Manager 2, encore plus complet que le premier, et beaucoup plus adapté à Kick Off 2.

ocean

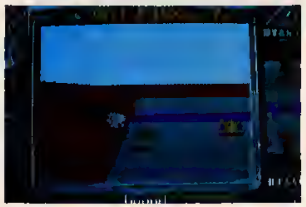
En dehors de Billy The Kid, dont la sortie est sans cesse retardée, Ocean a adopté une nouvelle tactique pour la sortie de ses softs: ne plus annoncer de date de sortie. Il faut bien dire que depuis un an, la compagnie anglaise a souvent bien du retard.

En juin, vous pourrez jouer à Tip Off sur Amiga, PC et ST. Il s'agit du nouveau jeu de sport de la compagnie, avec cette fois-ci du basketball. On nous promet une jouabilité digne de Kick Off, alors autant dire que nous sommes impatients de pouvoir vérifier.





Wild Wheels, dont nous vous présentons des photos pour le moins incroyables ici, est un jeu en 3D mélangeant le football et les courses de formule 1. C'est assez fou, et ça sera disponible sur Amiga et ST.



Elf, présenté le mois dernier en rubrique previews, pourrait bien sortir avant l'été. Ce jeu d'arcade/aventure sera disponible sur Amiga et ST.

Whiz Kid, la suite du célèbre Wizball, est présenté en previews.

Epic devrait enfin sortir pour la rentrée, sur Amiga et ST. Nous n'en dirons pas plus jusqu'à ce que nous recevions une version jouable du jeu, qui demeure toujours le produit le plus attendu du moment!

On continue dans la catégorie cinéma avec Hudson Hawk, la nouvelle production de Joël Silver (l'Arme Fatale, Die Hard 1 & 2, Predator 2), avec Bruce Willis dans un rôle taillé sur mesure. Comme pour Terminator 2, pas de détails sur le jeu.

Pour la fin d'année, vous aurez le droit à de nombreuses licenses. Cela devrait commencer par **Robocop 3D**, basé sur le troisième film, mais rien n'est sûr quant à la date de sortie, puisque le jeu est programmé par Digital Image Design (DID), l'équipe a la base de F29 Retaliator et d'Epic. Il serait donc étonnant que ce produit sorte en temps voulu. Pour ce qui est du film, voilà quelques news. L'OCP est racheté par les japonais, qui décident de reconstruire Detroit. Mais avant de reconstruire, il faut détruire, et les japonais envoient donc des robots ninjas tueurs pour éliminer tout le monde. Robocop se rebelle à nouveau contre l'OCP, et passe du côté du peuple. Equipé de ses jetpacks, il arpente la ville en volant, à la recherche d'ennemis! Vous l'avez compris, ce scénario débile n'a rien à voir avec les deux premiers films. Les responsables de la 20th Century Fox ont en effet décidé de faire de Robocop 3 un film grand public.
Pour ce qui est du jeu, c'est une simulation de Robocop, avec de la 3D fluide et animé, comme on en a l'habitude avec DID. Plus de détails prochainement.

Darkman, d'après le film du Sam Raimi, devrait sortir sur Amiga, ST et Game-Boy à la rentrée.

Toujours pour Noël, vous pourrez vous éclater avec **Terminator 2**, l'une des plus grosses licenses de la fin d'année. Que dire de plus, puisque le jeu n'est pas commencé.

Les Simpsons arriveront également sur votre micro pour Noel, et il s'agira d'un jeu d'arcade/aventure que l'on nous promet très drôle.

Enfin, du côté des licenses d'arcade, la seule annoncée a ce jour est **Smash TV**, dont la sortie est annoncée pour Noel sur Amiga et ST.

OXYGÈNE

DELICATESSEN, EDMOND LE COCHON : UN NUMÉRO SPÉCIAL CHARCUTERIE !

un film de

CONAN : LE RETOUR ET DU COCHON ! FARMER : LA BÊTE REVIENT AKIRA : DU NIPPON PAS CON ! DOSSIER SCHULTEISS : DU CUL, DU LARD TWIN PEAKS : SIGNÉ DAVID LYNCH SIMPSON : L'AMÉRIQUE ANIMÉE !

CONCOURS

Avec

FORUM DISTRIBUTION

et

GLENAT

et

GENERATION 4

gagnez sur le

3 6 1 5 G e n 4

- 125 places pour l'avant-première d'Akira à l' UGC Normandie, le 5 mai, à 10 h 00
- 10 grandes affiches du film
- 30 petites affiches du film
- 40 fascicules Akira
- 30 CD d'Akira
- 10 Albums d'Akira

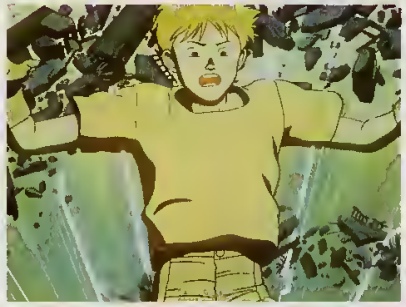
CINÉMA

Si pour vous le Japon est synonyme de dessins animés pour enfants, vous avez tout faux. Oubliez les yeux surdimensionnés qui envahissent le visage des personnages, les histoires ridicules et la morale à deux francs; *Akira* débarque en France dans un rugissement de moteurs. Speedée, ultraviolente, *Akira* est la BD et le dessin animé du futur.

AKIRA
TOO YOUNG TO LIVE, TOO FAST TO DIE

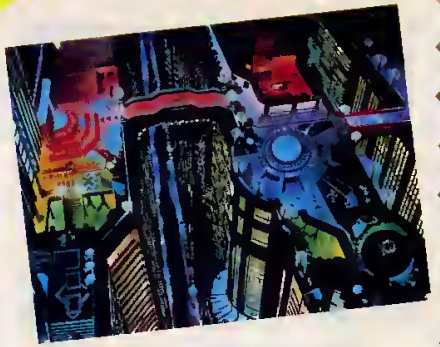
Tout commence en 2030, la Troisième Guerre Mondiale a ravagé la planète. **Néo-Tokyo**, en pleine reconstruction, s'active à construire les installations

nécessaires aux prochains jeux olympiques, sur le lieu même où, il y a trente-huit ans, est tombée la première bombe atomique, en plein coeur de la vieille ville. Surpeuplée, surpolluée, Néo-Tokyo, à l'ombre de ses gratte-ciel, ressemble beaucoup aux villes des années quatre-vingts; fourmilière grouillante, elle survit face à une délinquance croissante et à une violence omniprésente. Dans ce climat troublé, Kaneda et sa bande pourraient presque passer pour des enfants de choeur. Jeunes "voyous", Kaneda, Testsuo, Yamagata et les autres sont 'étudiants" au



Centre d'Insertion et d'Apprentissage Professionnel du Huitième District, un LEP de la dernière chance, où on ne les place que parce qu'ils n'ont pas encore l'âge d'aller en prison; bastons, trafic de came et passages à tabac par la gent professorale y sont monnaie courante et endurcissent encore les élèves. Un soir, Kaneda et la bande, moteurs vrombissants, se lancent dans une course sur l'ancien autoroute transformé en un champ de ruines. Devant la moto de Tetsuo apparaît subitement un gamin luminescent, au visage de vieillard. Et c'est le crash, la gamelle du siècle pour Tetsuo, qui se retrouve dans le coma. Quant au gamin, il a disparu corps et biens. Dès lors, tout se met à aller de travers, Tetsuo, kidnappé par les services secrets, réapparaît nanti de pouvoirs parapsychiques et shooté au dernier degré, tandis que Kaneda se retrouve mouillé aux côtés d'une bande de terroristes, dont le but est de réveiller Akira, un enfant mutant aux pouvoirs immenses, gardé dans une base militaire. Pourchassé par l'armée, les services secrets, une bande de mutants et un gang de motards bien décidés à lui faire la peau, Kaneda se lance à la poursuite de son copain Tetsuo, résolu à le sauver malgré lui. Vas-y mon gars!

Monstrueuse saga qui compte plus de mille huit cents pages, *Akira* est l'oeuvre de Katsuhiro Otomo, le porte-drapeau de la new wave japonaise. Né en 1954, Otomo, en plein boom *Goldorak*, publie en 1973 sa première bande dessinée; *Mateo Falcone*, une adaptation d'un roman de Prosper Mérimée. La fin des seventies verra la consécration japonaise d'Otomo, qui réalise coup sur coup deux épopées de science-fiction, *Fireball* et *Domu*, où l'on découvre déjà ses thèmes favoris: grands ensembles urbains du genre Aubervilliers après le désastre, ultraviolence et parapsychologie, que l'on retrouvera au centre d'*Akira*. A partir de 1982, Otomo commence la publication d'*Akira*, en cinq tomes de près de quatre cents pages



près identique; le découpage ainsi que certains épisodes n'apparaissent pas ou sont carrément modifiés. Le tout reste à peu près cohérent: seule la fin mystico-ésotérique (à nette tendance *2001*) laisse perplexe et annonce une suite que l'on ne souhaite pas hypothétique. La BD, arrivée enfin en France au début de l'année dernière, a commencé à quatter les pages rock de *Libération* avant que, phénomène éditorial s'il en est, un éditeur de BD, une radio FM et un quotidien ne s'associent pour lui consacrer sa propre revue. *Akira* (film et BD) appartient à l'ère du vidéo-clip; enfant du punk et des mégapoles, cette saga, outre qu'elle consacre définitivement l'entrée du Japon dans la cour des pays qui comptent dans le domaine de la bande dessinée et du film d'animation, marque aussi la rupture définitive avec l'école franco-belge ou américaine du dessin animé. Voyons plutôt que scouts, les adolescents du futur sont ceux d'*Akira*; rebelles sans cause qui brûlent la vie par les deux bouts, tellement convaincus de leur no future qu'ils en deviennent kamikazes.

Le monde découvre alors ce dessinateur de génie. Aux USA, en France et en Angleterre, on s'arrache ces pavés, absolument illisibles, mais au graphisme si fascinant. Aidé de son studio, Otomo se lance alors dans l'adaptation d'*Akira* sous forme d'un dessin animé de plus de deux heures. Plus violent et plus percutant encore que la BD (si, si, c'est possible), *Akira* est un chef-d'oeuvre dont on sort littéralement sonné. Tranchant résolument avec la production japonaise habituelle, *Akira* bénéficie de graphismes fouillés, d'une bande son envoûtante et d'une animation sans faille, si ce n'est parfois certains plans que l'on peut qualifier de carrément bâclés. Sans être génial, le film mérite largement d'être vu, ne serait-ce que pour son aspect novateur et jamais vu. La sortie nationale est prévue pour le 8 mai 1991; je vous conseille d'aller le voir dans une grande salle, histoire d'en prendre plein les neurones. *Akira*, le film, ne restitue pas fidèlement la série même si le fond reste à peu

SQUAL 88 & Cid DOPEY
Genre: science-fiction
Editeur: Glénat

Dans le numéro de février dernier, notre illustre Darvick Randalk vous invitait à la lecture du *Silence des Agneaux* méga best-seller aux Etats Unis Aujourd'hui, c'est à moi de vous en toucher deux mots, car après le livre, voici le film -également un gros succès du box office américain- qui sort dans nos salles Jonathan Demme a en effet eu la géniale idée de porter à l'écran cette sulfureuse et monstrueuse histoire

Le Middle West est sous le choc d'une série de crimes abominables perpétrés dans la région: le tueur, connu sous le pseudo de Buffalo Bill, séquestre, tue et écorche ses victimes, toutes des femmes. Le Departement des Sciences du Comportement du FBI, qui s'occupe des meurtres en série et donc de l'affaire, fait littéralement du sur place. Chargé de l'enquête, Jack Crowford (Scott Glenn), un *vieux de la vieille*, pense pourtant connaître celui qui mettra son équipe sur la voie.. Il s'agit du célébrissime et monstruosissisme docteur Hannibal Lecter (Anthony Hopkins), plus connu sous le terrible nom de "Hannibal le Cannibale"... Incarcéré à vie dans la prison pour fous du Dr Chilton pour avoir dévoré ses victimes (ou les avoir servies en civet à ses invités quand il ne restait rien d'autre dans le frigidaire !!), Hannibal Lecter a été et demeure encore un psychiatre de génie dont la pratique médicale aiderait le FBI à établir le profil du tueur Pour amadouer Lecter, Crowford envoie une jeune recrue, la stagiaire Clarice Starling (Jodie Foster) Pas dupe, mais néanmoins "intéressé", Hannibal Lecter, qui s'avère connaître l'identité véritable de Buffalo Bill, accepte un "échange de bons procédés" dis-moi qui tu es, je te dis qui tu cherches...

Avec *Le silence des agneaux*, Jonathan Demme vient de signer un thriller original et monstrueux "sous tous rapports', aux antipodes du ton léger et ironique de *Something Wild* (en 1986) et *Married to the Mob* (en 1988). La grande force du film réside d'abord dans l'originalité et la monstruosité du scénario, inspiré du best-seller de l'écrivain Thomas Harris, auteur à qui l'on devait déjà le super bouquin *Dragon Rouge* (porté à l'écran par Michael Mann sous le titre du *Sixième Sens*, hélas décevant!). Nous sommes loin des polars ou thrillers habituels avec une intrigue banale, surfaite et sans surprise: c'est pas tous les jours qu'un flic fait appel à un tueur psychopathe, aussi brillant psychiatre fût-il par ailleurs, pour en mettre un autre sous les verrous C'est pas tous les jours non plus que la chasse à l'homme passe au second plan, éclipsée par un jeu du chat et de la souris entre les inhibitions d'une femme flic débutante et son *"indic"* machiavélique.. En fait, c'est pas tous les jours qu'un manipulateur démoniaque mène la danse à ce point et est aussi envoûtant!!

Vous l'avez compris, le personnage central de ce terrible thriller n'est pas Buffalo Bill, même si sa tentative désespérée de "cocooner' en fait un être peu commun. C'est à Hannibal Lecter, un être hors normes, que revient incontestablement la vedette! Malsain, diabolique, retors roublard sanguinaire (la liste est longue!), mais ô combien fascinant, il est la véritable incarnation de cette pulsion de mort qui sommeille en chacun de nous! Avec une perverse dexterite, il s'infiltre dans les esprits, les sonde et les manipule pour en faire rejaillir les fantasmes les plus refoulés, les côtés les plus obscurs. Il s'en donne d'ailleurs à coeur joie avec l'agneau que le FBI lui envoie pour l'appâter et ne tarde pas à mettre à nu et à broyer psychologiquement la fragile Clarice.

Avec l'image pour support, cette personnalité monstrueuse qui transparaissait déjà de façon extraordinaire dans le roman de Thomas Harris est considérablement amplifiée Le film doit beaucoup ici à l'incroyable prestation d'Anthony Hopkins qui, il faut le dire, est tout bonnement grandiose' Son jeu est magistral, littéralement (si je peux me permettre) dementiel! Par la nature et l'intensité du personnage qu'il incarne et l'interprétation qu'il en donne, anthony Hopkins domine totalement le reste de la distribution, toutefois remarquable également Jodie Foster (Oscar de la meilleure actrice pour sa performance dans *Les accusés*, de Jonathan Kaplan) excelle dans sa composition de brebis jetee parmi les loups. Jack Crowford, alias Scott Glenn (rendu célèbre par *l'Etoffe des Héros* en 1983 et *Silverado* en 1985) est parfait dans son rôle de vétéran du meurtre en série Jusqu'aux plus petits rôles (Buffalo Bill, Roden, Pilcher, Chilton sont formidables), Jonathan Demme a opté pour un casting de choix, rendu ultra performant par sa brillante direction d'acteurs

L'originalite de l'histoire et le 'role playing' mis à part, la réussite générale du film doit beaucoup au metteur en scène lui-même et à son regard, aiguisé et tranchant comme un scalpel Demme aurait pu tomber dans le piège du macabre et du sanguinolant Dans *Le Silence des Agneaux*, rien de tout cela Plutôt que de jouer sur le ketchup et l'hémoglobine (dont sont dispensées même les scènes les plus hard qui n'en sont que plus fortes), il plonge dès la première minute le spectateur dans un état de malaise et de tension qui va crescendo avec le cheminement de l'intrigue Il impose ce climat malsain et terrifiant de façon magistrale avec une lumière superbement sculptée (signée Tak Fujimoto) et des cadrages magnifiquement perturbants et angoissants qui vous prennent les tripes (en particulier les ultra gros plans sur le visage et les [illegible] déco est aussi formidable que le reste. La [illegible] ce, Krish Zea a créé un univers carcéral d'enfer, l'[illegible] de Bufalo Bill vaut egalement le détour; quant à la [illegible] lule improvisée où transite temporairement Lecter, e[illegible] tout simplement d'un macabre angélique, quasi lyrique!! Le montage du film pousse le spectateur dans ses derniers retranchements démarrant pianissimo, le tempo s'accélère jusqu'à un rythme effréné presqu'insoutenable. Le montage parallèle de la fin est vertigineux!!

Jonathan Demme est un veritable visionnaire Il signe ici une adaptation exceptionnelle qui retranscrit parfaitement le réalisme glauque de l'univers cree par Thomas Harris Très "léchées", les images sont en même temps tres crues, très dures, auréolees d'une beaute sensuelle et violente. *Le Silence des Agneaux* possède tout pour devenir un véritable film culte Avec Gen 4, il a déjà trouvé ses fans Espérons que le public suivra (je vous fais confiance pour cela..)!

KMT

DELICATESSEN

Une affiche surprenante, un sujet déroutant, une distribution sans superstars, et beaucoup de bruit autour de ce qui est déjà un film-culte: tel est Delicatesseen, le premier long métrage de Jeunet et Caro. On a vu, on a adoré

Qui a dit que le cinéma français, mis à part quelques auteurs talentueux, se complaisait volontiers dans la soupe pseudo-intello pénible? Moi? Peut-être Mais alors là, mes agneaux, vous allez rester bouche bée, si je puis m'exprimer ainsi. Comme beaucoup d'autres, j'attendais avec une impatience non dissimulée *Delicatessen*, production étrange au scénario prometteur, et je ne suis pas du tout déçu du voyage Original, grinçant (comme un ressort fatigué), drôle, visuel et surtout nouveau, tels sont les épithètes qui me viennent à l'esprit.

Il est difficile de vous décrire l'histoire "telle qu'en elle-même"; je vais donc commencer par présenter les auteurs-réalisateurs Jeunet et Caro Jean-Pierre Jeunet a déjà reçu moult prix pour ses courts métrages, notamment deux césars pour *Le manège* et *Foutaises*. Il a également réalisé de nombreux clips et autres films publicitaires. Marc Caro en est aussi à son premier long métrage, et tous deux ont déjà travaillé ensemble dans l'étonnant *Bunker de la dernière rafale*. Le co-scénariste et dialoguiste Gilles Adrien s'est quant à lui fait connaître en tant qu'auteur de bandes dessinées chez les Humanoïdes Associés, et a collaboré pour la pr[illegible] Jeunet et Caro en co-écrivant le [illegible]

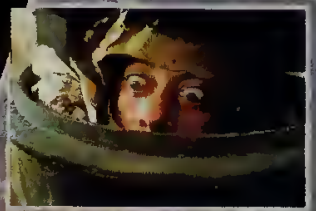
Et *Delicatessen* alors? Hein? Qu'est-ce que ça raconte? C'est l'histoire d'une collection d'individus vivant dans un immeuble délabré, à Aubervilliers, quinze ans après le désastre Une autarcie totale? Pas exactement: tout ce petit monde a besoin de manger, et les bananiers poussent mal dans les cages d'escalier. En fait c'est surtout la viande qui fait défaut, et de toute façon les légumes secs sont exclusivement utilisés comme monnaie. La pénurie rend astucieux, et l'être humain est plein de ressources, le boucher (magnifiquement interprété par Jean-Claude Dreyfus), chef du clan et propriétaire du taudis, recrute des hommes de peine. qui servent de viande sur pied à la communauté vorace. Sic! Seule ombre au tableau: la nouvelle recrue, Louison (Dominique Pinon, aussi sympathique qu'il était inquiétant en tueur dans *Diva*), artiste reconverti, qui vient semer le trouble dans les coeurs et les esprits. Sans oublier la menace des troglodistes, hors-la-loi végétariens à la mentalité boy-scout qui vivent dans les égouts..

Auberge rouge revisitée? Il est vrai que l'on retrouve certains des ingrédients qui firent le succès de ce film culte dont Fernandel tenait la vedette; distribution haute en couleurs, dialogues gratinés, humour omniprésent.. Mais *Delicatessen* va plus loin et étonne par des qualités (oserai-je dire) inattendues qui en font une oeuvre réellement [illegible] Ce qui frappe le plus l'oeil du spectateur, c'est la perfection de l'image que l'on doit à Darius Khondji, lui aussi issu de la pub puisqu'il a travaillé avec Mondino. Les plans se succèdent à un rythme d'enfer en rivalisant d'originalité, et les idées loufoques des auteurs qu'ils ont admirablement su réaliser font de certains passages des scènes d'anthologie. On n'est pas près d'oublier les suicides foireux de Mme Interligator (Sylvie Laguna, qu'on a pu voir dans de nombreux spots publicitaires), l'immeuble entier qui suit le rythme des ébats du boucher et de Melle Plusse (la désirable Karin Viard que l'on a déjà pu admirer dans *Tatie Danielle*), ou encore la "danse du ressort" interprétée par Louison et Melle Plusse, qui rappelle le mambo de *Beetlejuice* à la puissance dix. Que dire encore de certaines prises de vue vertigineuses, comme la trajectoire du couteau-boomerang, qui font penser à un Sam Raimi au mieux de sa forme..

On ne peut les citer tous, mais il faut tirer un grand coup de chapeau à la distribution parfaite qui donne vie à *Delicatessen*; je retiendrai pour ma part les performances de Rufus, toujours aussi loufoque et attachant, de Ticky Holgado, second rôle en béton, de Chick Ortega qui campe un facteur musclé plus vrai que nature, et bien sûr le jeu sensible et drôle de Marie-Laure Dougnac alias Julie.

En conclusion, ce n'est pas pour avoir l'air d'insister lourdement, mais *Delicatessen* est vraiment un film à aller voir de toute urgence sans autre forme de procès. Qu'on se le dise!

Oscar LOMBRIK

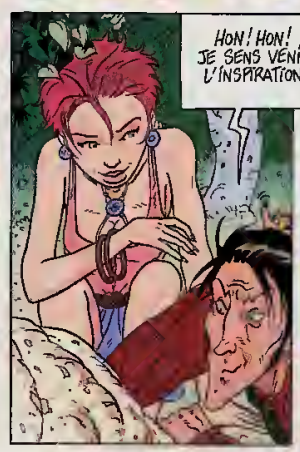


HEADLINE
■
PENDANX

DIAVOLO
LE SOLENNEL

8e PARTIE

L'heure est grave : il ne reste plus que quelques pages à Diavolo le Solennel pour récolter l'usufruit des créances de son maître, l'ineffable Filbulle ! Sous l'impulsion de Xinelle la Remarquable, jeune beauté aussi énigmatique que stimulante, saura-t-il au moins arracher quelques piécettes au Mage Superstice, réfugié dans la forêt sous l'aspect d'un rongeur facétieux ? S'il échoue, il ne restera à Diavolo que sa grande force morale et le soutien inconditionnel de Xinelle pour s'en aller affronter le courroux de son intransigeant Magister...



SUPERSTICE! VOUS ÊTES DÉMASQUÉ! TOUTE RÉSISTANCE EST VAINE... RENDEZ L'ARGENT!

PITIÉ MONSIEUR!! MES MODESTES BIENS SONT À VOUS! TENEZ, MA RÉSERVE DE GLANDS EST DANS CET ARBRE CREUX LÀ-BAS! C'EST TOUT CE QUE JE POSSÈDE!!

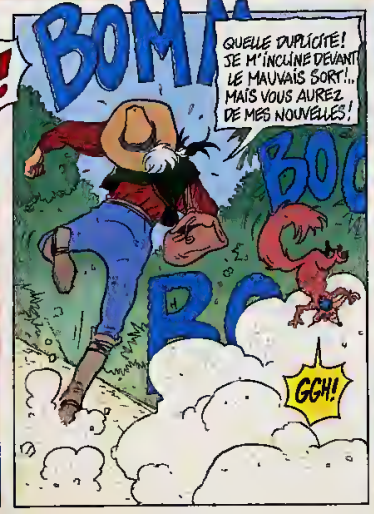
EN VOILÀ ASSEZ!! FILBULLE EXIGE DES ESPÈCES SONNANTES ET TRÉBUCHANTES! ET NON DES AGRUMES!!
MAIS... JE N'AI RIEN D'AUTRE!..

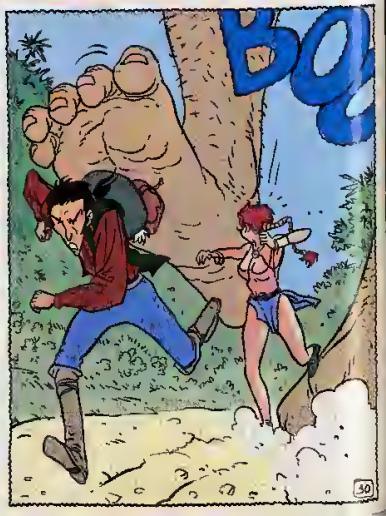
INUTILE DE FEINDRE LA NAÏVETÉ. VOUS M'OBLIGEZ À USER DE LA MANIÈRE FORTE!!..

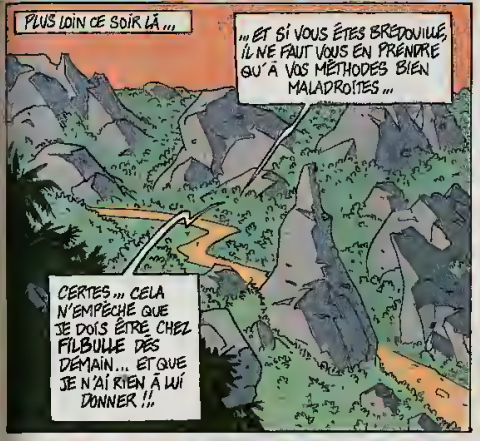
Ô BRUGG!.. GRAND DIEU, RUPÉFITRE!.. VIENS À MON SECOOUUURS! GGGH!

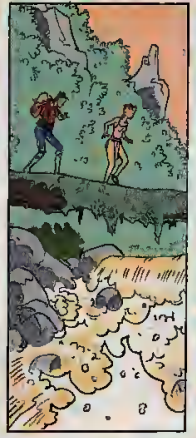
VOTRE ATTITUDE EST PEU HÉROÏQUE, MON CHER DIAVOLO!!
MBOOM
BOO
?!
MAIS?.. J'ENTENDS VENIR MON AMI L'OGRE DES FORÊTS! ...

QUOI?! L'OGRE DES FORÊTS!!
?!!
BO

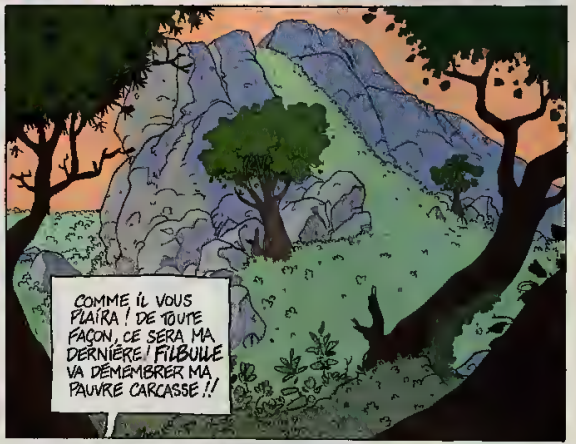

BOMM
QUELLE DUPLICITÉ! JE M'INCLINE DEVANT LE MAUVAIS SORT!.. MAIS VOUS AUREZ DE MES NOUVELLES!
BOO
GGH!


BO


PLUS LOIN CE SOIR LÀ...
...ET SI VOUS ÊTES BREDOUILLE, IL NE FAUT VOUS EN PRENDRE QU'À VOS MÉTHODES BIEN MALADROITES...
CERTES... CELA N'EMPÊCHE QUE JE DOIS ÊTRE CHEZ FILBULLE DÈS DEMAIN... ET QUE JE N'AI RIEN À LUI DONNER!!



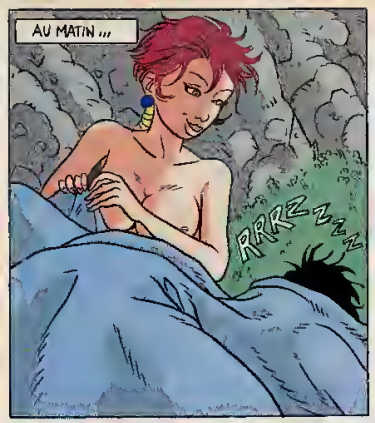
OH! LÀ-BAS! QUEL SITE PARADISIAQUE! SI NOUS Y PASSIONS LA NUIT!?

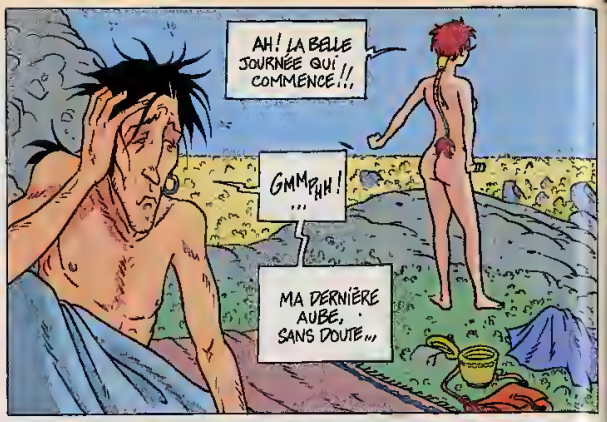

COMME IL VOUS PLAÎRA! DE TOUTE FAÇON, CE SERA MA DERNIÈRE! FILBULLE VA DÉMEMBRER MA PAUVRE CARCASSE!!

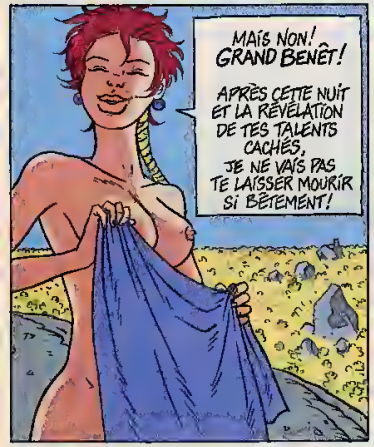
LA NUIT TOMBÉE...
PAS SÛR QUE ÇA! JE CROIS AVOIR LE MOYEN DE VOUS TIRER D'AFFAIRE...
ÉVISCÉRÉ... RÔTI TOUT VIF... MARTYRISÉ... CHEVALET... TENAILLES... POIRE D'ANGOISSE ...

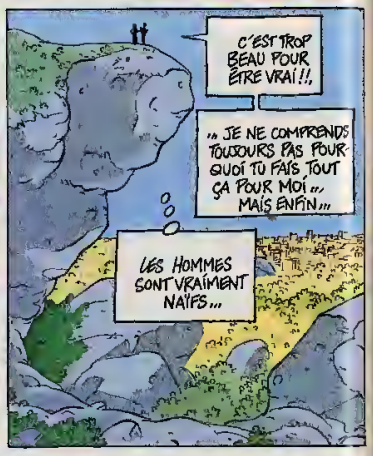
MON VIEIL ONCLE M'A LÉGUÉ UN PUISSANT TALISMAN "CONTRE-SORTS" QUI POURRAIT VOUS PROTÉGER DES MALÉFICES DE FILBULLE!!
...FERS ROUGES... HEIN?!! UN CONTRE-SORT ???

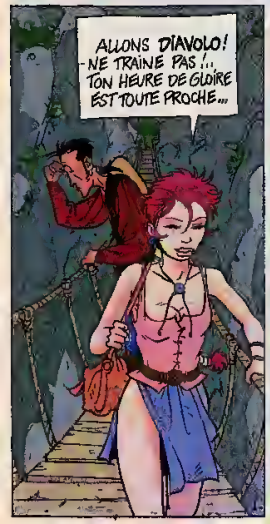
OUI... JE VOUS EXPLIQUERAI TOUT ÇA DEMAIN... MAIS EN ATTENDANT, LA NUIT PORTE CONSEIL...
GLUPS!

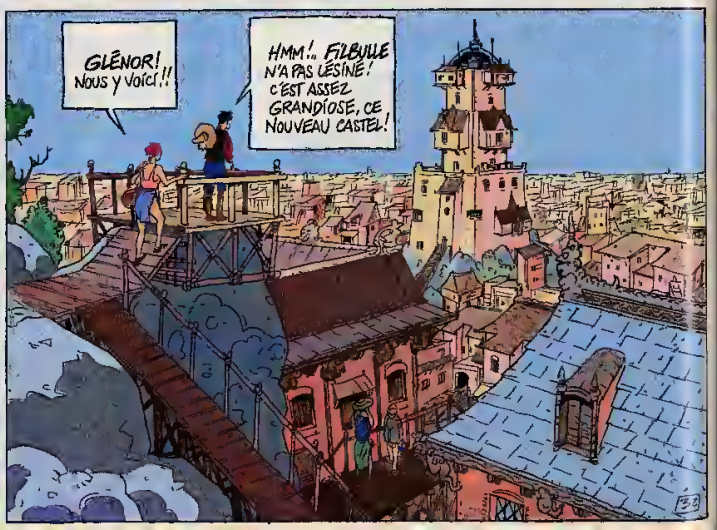












Twin Peaks

Oyez, oyez, bonnes gens!
Sur la Cinq tous les lundis,
le soap le plus incroyable
de ces dix dernières générations.
Dix-sept épisodes
de folie meurtrière
et d'enquête gastronomique:
j'ai nommé
Twin Peaks, le feuilleton
à côté duquel le journal télévisé
ressemble à un conte pour enfants!

Bienvenue à *Twin Peaks*, petite ville de la frontière canadienne. Population: 51201 âmes, ou plutôt 51200 depuis l'Affaire, depuis que l'on a découvert par un beau matin calme d'automne le corps de Laura Palmer. Le meurtre de la gloire locale, la meilleure élève du lycée, et l'enquête qui s'ensuit font tomber les masques. Sous des dessous tranquilles, Twin Peaks semble être le royaume des passions, des meurtres, de la cupidité, de la drogue, de la jalousie, de la trahison, des escroqueries et autres doubles jeux. Rien ne sera épargné au pauvre agent du FBI Dale Cooper, envoyé sur les lieux pour démêler l'affaire.

Mais qui était Laura Palmer? Sous ses dehors de petite fille modèle se cachait une double personnalité. Cocainomane et nymphomane la nuit, elle tenait de moins en moins bien son rôle de bourgeoise tranquille le jour. Ses rares amis, Donna Hayward et James Hurley, s'en étaient aperçus et craignaient pour sa santé. Il faut avouer que la gamine, à quinze ans, avait déja couché avec plus de quarante messieurs avant de passer professionelle au *One Eyed Jack*, le bordel casino du coin bien à l'abri de l'autre côté de la frontière (et ça personne ne le sait, pas même la police ou le FBI, c'est une exclusivité Génération 4!).

Dans une ville peuplée d'individus qui cachent tous de sinistres secrets, l'affaire s'enlise au fil des épisodes. A la fin de la première saison, la huitième partie laisse près de cinquante questions sans réponse, une douzaine de personnages dans de tragiques situations et une vingtaine d'histoires imbriquées en plein suspens. Ca s'appelle un *cliffhanger* et c'est une tradition des films muets à épisodes (les *serials*) qui laissaient toujours le beau héros accroché (*hang*) au bord d'une falaise (*cliff*). Reprise dans tous les feuilletons américains pour garder un peu d'audience, c'est une technique qui s'avere très désagréable quand il faut attendre trois mois pour connaitre la suite, ce qui s'est passé l'été dernier aux Etats Unis et, ne riez pas trop vite, risque de vous arriver si la Cinq joue à ce sale petit jeu.

Mais quel cerveau démoniaque, quel être abject pouvait imaginer de si sordides histoires dans un si beau paysage? Qui a pu creer ce *soap* policier, ce *Dallas* puissance mille au fin fond de nulle part, dans cette bourgade qui vit du tourisme et du bois, loin de la puissance et de la gloire? Ne faites pas ceux qui ne savent pas. Bien sûr, c'est David Lynch! Oui, celui d'*Eraserhead*, d'*Elephant man*, de *Dune* (nul n'est parfait et le film complètement nul), de *Blue velvet* et du palmé-dore *Sailor et Lula*. Le cinéaste déjanté, qui signe ici sa première réalisation télé, laisse libre cours à son amour du malsain, du trouble et de l'ambigu. Si *Blue velvet* nous avait révélé le bizarre des villes américaines, *Twin Peaks* va beaucoup plus loin tout en restant dans des normes d'une profonde banalité. Finis les délires noctures à la Dennis Hopper: les choses les plus horribles sont montrées au grand jour, sous un soleil froid comme la mort. Heureusement, David Lynch n'oublie pas pour autant son humour noir et vitriolé qui sauve souvent la série du ridicule par la dérision. L'enterrement (grande scène classique et lacrimale de tous les soaps) de Laura Palmer où son père se jette sur son cercueil qui descend, puis remonte, puis redescend (etc) dans la tombe reste un moment d'anthologie. Autant de mauvaise foi et d'irrespect pourraient faire douter du véritable propos de *Twin Peaks*. Ne serait-ce pas plutôt une sauvage parodie?

A la façon du soap caricatural *Invitation à l'amour* qui rythme la vie de certains personnages, cette série accumule avec bonheur tous les clichés du genre. De l'adultère (commun!) à la double vie (facile!), de la troublante ressemblance (déjà vu!) aux mystérieux passages secrets (bien utiles!), tout y est, mais de façon normale et décalée. Un peu comme l'agent Dale Cooper qui confie a Diane -son dictaphone!- ses angoisses métaphysiques et ses moindres pensées entre deux réflexions sur l'affaire. Difficile de suivre le fil. Et comme on sent une vraie jouissance des c[illegible]rs à malmener le destin des personnages et nuit[illegible] l'infini les ouvertures et les fausses pistes, le t[illegible]teur se trouve contraint de ne pas louper une seule image, au risque d'être largué.

En fait ils se sont mis à deux pour tuer Laura Palmer. Non, pas dans la serie, ça on n'en sait encore rien: mais dans la vraie vie. Non, David Lynch n'est pas le seul créateur-auteur-réalisateur-producteur exécutif. Mark Frost, un très grand auteur télé, est le complice. Même s'il a commencé sur *l'Homme qui valait trois milliards*, il a fini au coté de Steven Boscho pour créer et animer le commissariat d'*Hills street blues*, une des dix meilleures séries télé des années 80, il a aussi signé pour le cinéma le glacial scenario de *Believers* et l'inévitable suite de *Good morning Vietnam*: *Good morning Chicago*, bientôt en tournage. Pour avoir déjà travaillé deux fois avec David Lynch sur des longs métrages qui ne se sont jamais tournés, il était normal qu'ils se retrouvent sur cet ambitieux projet.

Rien n'avait été laissé au hasard pour réussir le lancement de cette série. Outre le nom et le talent de Lynch, ABC n'a pas lésiné sur les moyens: pas moins de 900 000$ par épisode (pour assurer le confort de tournage d'un film), de très bons réalisateurs plutôt avant-gardistes comme Lynch et Frost, mais aussi Caleb Deschanel (Mr pub qui a sa femme qui joue dedans) ou même Diane Keaton, une couverture presse très impressionnante (NDLR: la preuve), puisque pour une fois les journalistes ont pu visionner quasiment toute la première saison avant la diffusion du pilote (alors que d'habitude les feuilletons sont tournés au fur et a mesure), une musique envoûtante signée du vieux complice de Lynch Angelo Badalamenti, un casting formidable et hétéroclite composé de compagnons d'armes de Lynch (Kyle 'Dune-Blue velvet' McLachlan en tête: a claque, si je puis me permettre - et Jack Nance d'*Eraserhead*) mais aussi de vieux pros (Richard Beyner et Russ Tamblin, tous deux de *West side story*) et de jeunes stars (Joan Chen, héroïne de *L'année du dragon* et du *Dernier Empereur*, sublime!). L'affaire était d'une telle importante que le pilote de deux heures a été programmé un dimanche soir comme un film et qu'il était même question qu'il ne soit entrelardé d'aucune publicité (enfin la, fallait pas trop rêver...). Vraiment tout était en place pour que la télé americaine devienne enfin plus intelligente.

Comme d'habitude dans ces cas-là, l'Amérique s'enflamme pour cette nouvelle série. En un mois et quatre episodes, tous sont frappés par la Twin Peaks mania. Des parties entre fans commencent déja à être organisées. On y mange des beignets et on boit du cafe comme le sheriff et ses assistants tout en opposant ses opinions sur l'identite du meurtrier. Des tartes faites maison comme au Double R, le relais routier, sont commercialisees sous le logo du feuilleton, comme la tasse à cafe du sheriff. Une Hot Line - numero repondeur qui marche 24 heures sur 24 - est même ouverte pour informer les fans purs et durs et les insomniaques des derniers rebondissements de l'affaire. On n'avait pas vu ça depuis 'Qui a tué JR' au début des années 80.

Plus bizarre et décalé, on peut même acheter des cassettes de Diane: la mystérieuse interlocutrice à qui Dale Cooper dedie tous ses messages. Tirees directement du feuilleton, ces bandes enregistrées par Kyle McLachlan permettent de retrouver l'humour à froid de l'agent du FBI au travers de ses réflexions disparates sur la vie, la mort, les grands arbres, Marylin Monroe et occasionnelement l'affaire Laura Palmer. A la demande générale la musique est tres rapidement commercialisee avec en plus un trombinoscope des 40 personnages principaux de la serie. Une subliminime musique qui fait beaucoup pour l'ambiance du feuilleton, où chaque personnage et action récurrente a son thème, où Julie Cruise (qu'on aperçoit dans le pilote) chante de son filet de voix les textes de David Lynch, où beaucoup de bandes originales de films feraient bien de prendre des leçons de modestie et d'efficacité incontournable! Mais le fin du fin reste le Journal Secret de Laura Palmer, un livre qui ne raconte pas bêtement le feuilleton mais permet de façon voyeuse et interactive de connaître intimement Laura et de visiter de l'interieur Twin Peaks. (Très bien) écrit comme un journal de bord, c'est une pièce maîtresse de la série, qui permet de comprendre bien des choses et donnerait même d'importants indices sur l'identite de l'assassin (avez-vous déja remarqué qu'assassin peut être masculin ou feminin? Enervant, non?). Une idee et une réalisation intelligentes, à la hauteur des ambitions du feuilleton. Pour la première fois depuis fort longtemps, on ose changer les habitudes des téléspectateurs lobotomisés et jouer ouvertement sur la corde raide, en hésitant entre la parodie et le sérieux.

Et pourtant (vous sentez le drame venir?). Si les premières réactions sont unanimes, bien vite le public americain déchante. Noyé sous cette avalanche de details, d'indices et de personnages aux motivations diverses et trop variées, l'Americain moyen ne com-

prend plus rien et aimerait juste qu'on lui dise enfin qui a tué Laura Palmer. ABC, qui ne fait pas dans le fin, construit toute sa communication autour de cette angoissante question. Question à laquelle les chaînes concurrentes repondent du tac au tac avec la même ampleur "Who cares?" (qui s'en soucie?). En trois mois, le show passe de la cinquième à la treizième place avant de dégringoler à la 28e avant l'été. La douche! Ce qui pousse ABC à immédiatement rediffuser les huit premiers episodes pendant l'été, histoire d'hypnotiser de nouveaux spectateurs. Mais, trop confiante dans la qualite de la serie, ABC enverra directement Twin Peaks au bûcher en la programmant debut 91 le samedi soir. Et quand l'assassin sera enfin démasqué, l'intérêt pour la série disparaitra complètement et il sera trop tard. Tombé à la 54e place et perdant chaque semaine du terrain, ABC préfere tout arrêter avant même qu'une fin soit tournee. "C'est comme essayer de prolonger un roman d'Agatha Christie une fois le meurtrier decouvert et arrêté" expliquera-t-on. Car Lynch et Frost continuent à multiplier les fils et intrigues au coeur de Twin Peaks, mais l'attrait principal n'est plus la.

Arrêtée en pleine saison, au 17e épisode, alors que l'horaire et la programmation venaient de changer et qu'à cette occasion *Twin Peaks* avait été la seule bande annonce télé avec *Rose Anne* à passer durant la cérémonie des Oscars! Arrêtée en plein vol! C'est sans compter les Twin Peaks maniaques qui, depuis deux mois, se sont mobilisés (menés, il est vrai, par les gens de Lynch-Post Production). Comme ça n'est possible qu'aux Etats Unis, de véritables lobbies se sont créés pour que revienne *Twin Peaks* à la télé, sur ABC ou une autre chaîne, nationale ou câblée peu importe, tous les cas de figure se sont déjà présentés dans l'histoire cathodique américaine. L'autre espoir vient des marchés internationaux qui, s'ils sentent un feed-back suffisant, sont susceptibles de devenir co-producteurs, comme TF1 l'a fait pour *Côte Ouest* ou la Cinq pour *Le voyageur*. Pour l'instant le doute et le mystère planent, mais on commence à avoir l'habitude. En attendant, puisqu'en France on commence, découvrez les principaux personnages, avec leurs relations et leurs motivations, de ce qui est déjà une série culte - une vraie!

AVERTISSEMENT

Ce diagramme va vous présenter les principaux personnages de la série *Mystères à Twin Peaks*. Certaines relations ne sont volontairement pas marquées pour vous laisser le soin de les découvrir au fil des épisodes. De même, certains rapprochements qui pourraient paraître douteux vous seront expliqués ultérieurement. Le mieux est de rester branchés tous les lundis sur la Cinq!

Dale COOPER, agent du FBI
Kyle MacLachlan
Son tempérament méthodique n'exclut pas un goût prononcé pour le paradoxal et l'insolite. Fin limier et psychologue, décode ses rêves pour faire avancer son enquête. Adore le bon café, les pâtisseries et les grands arbres du coin.

Sheriff Harry TRUMAN
Michael Ontkean
Taciturne, enfant du pays, connaît tout le monde. D'une aide précieuse pour l'agent Cooper, amoureux de la veuve Josie Packard, ignore tout de son passé.

Bobby BRIGGS
Dana Ashbrooks
Fils d'un militaire, star du football du lycée, aimait Laura comme un fou mais avait déjà une liaison avec Shelley Johnson avant le drame. Dealer par amour et en affaires avec Leo Johnson, il a juré la perte de James Hurley.

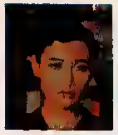
Benjamin HORNE
Richard Beymer
Le caïd de Twin Peaks. Possède l'hôtel du Grand Nord, a de grands projets immobiliers pour la ville et lui-même.

Donna HAYWARD
Lara Flynn Boyle
Fille du docteur et meilleure amie de Laura, jeune fille sage qui réagit impulsivement. Petite amie du délinquant Mike Nelson, va tomber amoureuse de l'amant secret de Laura Palmer et l'aider dans son enquête.

Audrey HORNE
Sherilyn Fenn
La parfaite petite peste. N'hésite pas à saborder les affaires de son père pour mieux se faire remarquer. Détestait Laura Palmer, mais se sert de sa diabolique intelligence pour élucider le meurtre. Connaît tous les passages secrets de l'hôtel, aime et aide l'agent Cooper et sait faire un noeud à un chewing gum avec sa langue.

James HURLEY
James Marshall
Amoureux secret de Laura Palmer, essayait de la ramener dans le droit chemin. Prêt à tout pour connaître la vérité, pour le salut de l'âme de Laura et sauver sa liaison avec Donna.

Leland PALMER
Ray Wise
Père inconsolable de Laura. Avocat marron de Benjamin Horne. Au bord de la folie, aime danser en public avant de s'effondrer. Prêt à tout pour la venger.



Josie PACKARD
Joan Chen
Veuve dans d'étranges conditions, héritière des scieries Packard. Doit affronter sa redoutable belle-soeur Catherine, prête à tout pour s'approprier l'entreprise. Etrangère, a demandé à Laura des cours d'Anglais. Aurait couché avec elle. Joue un jeu dangereux avec Benjamin Horne.

'HAWK
Michael Horse
Adjoint du sheriff Harry Truman. Indien taciturne et efficace.

Laura PALMER
Sheryl Lee
Cocaïnomane, nymphomane poursuivie par d'horribles cauchemars depuis sa puberté. Sa double personnalité a trompé beaucoup de gens. Passait des petites annonces cochonnes dans *Flesh World* et aidait les personnes âgées. Tapinait au bordel One Eyed Jack et éduquait un attardé, Johnny Horne. Qui était Laura Palmer? Et qui l'a tuée?

Madeleine FERGUSON
Sheryl Lee
Cousine très proche de Laura Palmer, lui a appris à s'habiller plus court pour plaire. Sa troublante ressemblance lui permet de la remplacer à plus d'un titre après sa mort.

Dr Lawrence JACOBY
Russ Tamblin
Psychiatre qui aurait besoin d'un docteur. Son sens de l'humour dérange. Soignait en secret Laura Palmer qu'il aimait. Détenteur de beaucoup de secrets.

Sarah PALMER
Grace Zabriskie
Mère de Laura qui a vu son univers s'écrouler. Poursuivie par d'horribles cauchemars, parfois prémonitoires, les mêmes que ceux de sa fille.

Lucy MORAN
Kimmy Robertson
Secrétaire du sheriff. Précise dans ses descriptions, maniaque dans ses arrangements de beignets. Amoureuse d'Andy Brennan mais porte un lourd secret.

BLACKIE
Victoria Catlin
Tenancière du bordel-casino canadien One Eyed Jack, elle connaît tous les hommes de la région. A employé Laura Palmer et couché avec elle. Amie personnelle de Benjamin Horne.

La femme à la bûche
Catherine Coulson
Etrange femme à l'identité inconnue qui se promène toujours avec sa bûche dans les bras. Sa bûche a vu et sait des choses. Connaissait Laura.

BOB le tueur
Franck Silva
Menace depuis l'enfance Laura dans ses rêves. Envahit maintenant ceux de sa mère. N'est-t-il qu'un cauchemar?

Ronette PULASKI
Phoebe Augustine
Partenaire de jeu et de débauche de Laura et Leo, a posé pour *Flesh world*. Travaillait au rayon parfumerie des grands magasins Horne avant d'accéder au One Eyed Jack. A passé la dernière nuit de Laura avec elle et subi les mêmes horreurs. Commotionnée, ne peut plus parler.

Petit homme
Michael Anderson
Un des premiers rêves de Cooper. Danse et parle à l'envers. Accompagnait le sosie-fantôme-cousine de Laura Palmer.

Le manchot
Al strobel
Un des rêves de l'agent Cooper. Se serait coupé le bras qui tuait. A pour ami Bob le tueur.

Certains diront que nos dossiers on un petit relent de vieille colle et de papier jauni, d'autres iront jusqu'à nous traiter de pilleurs de tombes, voire de nécrophages, peu importe les années quand on aime, surtout quand il s'agit du mec le plus sexy de la décennie passée, le plus veule et ringard de la planète, le plus faux-cul et grand baiseur devant l'éternel: *Edmond le cochon*, ou trois volumes de cochonaille éperdue, de chien lobotomisé et de renard rusé, sans parler de la gent porcine, gironde et voluptueuse

Que personne ne s'y trompe, il ne s'agit pas d'une bande dessinée animalière pour gamins attardés dans le style de la série télévisée *Aglae et Sidonie* (dont je fus un fervent admirateur), mais bien d'humour cynique et cochon.

Les auteurs Jean-Marc Rochette et Martin Veyron n'y vont pas avec le dos de la cuiller; le premier fait les dessins, le deuxième les scénarios, qui l'eut cru!

Mais bon sang, on n'est pas là pour dire que chacun d'eux a fait une Ecole d'Art et qu'ils sont connus comme deux loups blancs, l'un pour *Edmond*, l'autre pour *Bernard Lermite*, et que ce sont deux

grands dessineux de derrière les fagots, aux graphismes et dialogues inimitables, qu'ils ont respectivement 35 et 41 ans et ont travaillé respectivement pour *L'Echo des savanes* et patati et patata

Edmond, humanoïde porcin plus qu'humain aux aventures et attributs dantesques, n'a qu'une seule utilité pour justifier son existence: troncher avec abondance tous les laiderons et mignonnes petites cochonnes de sa ferme (quota de reproduction oblige) toute en gardant la ligne, histoire de ne pas finir avec une pomme dans la bouche Ses aventures ne se bornent pourtant pas seulement à d'ineffables coucheries baugesques et autres génocides de porcelets

Car souffle au travers de son groin le vent courroucé des grandes passions romantiques d'antan, soit la baise avec accessoire, la découverte de continents exotiques, les fuites éperdues les cheveux dans le vent au milieu de canards sauvages (surréaliste non!), ainsi que la prison, triste sort réservé aux aventuriers de sa trempe, la violence des éléments et les chiens hurlants..

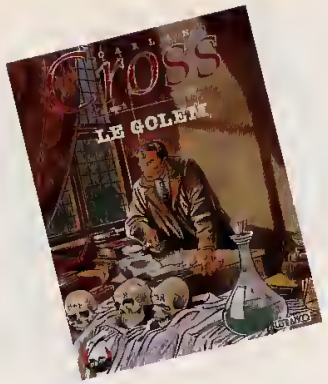
Il est accompagné par de valeureux camarades, j'ai nommé Hector le porc au faciès grassouillet, à l'intelligence molle et aux moeurs contre nature, confident de notre héros auquel il voue une admiration naïve; Wolfgang, berger allemand dont le passé de maton dans un camps de rééducation (centre d'engraissement pour cochons réfractaires) lui a laissé quelques traces psychologiques puisqu'il tombe amoureux transi d'Hector et de ses chairs roses et tremblottantes; Renaud, le renard aristocrate déchu et roublard, tête pensante de cette belle équipe, sans oublier Lucien le chien, Kapo du patronat, psychopate caractériel au grand coeur, surveillant attitré des saillies de notre pourceau adoré, embringué contre sa volonté dans la plus invraisemblable saga de tous les temps, quatrième dimension comprise celle d'Edmond où peu importe le commencement, tout finissant par tourner en eau de boudin.

Rapide tour d'horizon de ce zoo bucolique, ponctué de chameaux et chamelles, de gorilles, d'ânes batés, de loups philosophes, de Jane et Tarzan version "porcitude", et j'en passe de plus irréelles sans conter le pignolage au fond des bois et autre activités pastorales entre prédateurs et gibier.

Edmond est sans conteste le dieu du zoo de ce bestiaire érigé par nos deux compères, digne des meilleurs fables philosophiques sur la vie, l'univers et le reste, enfin surtout le reste, rien à voir avec de la branlette intellectuelle, que du vécu!

Albin Michel édite ces trois merveilleux volumes sous les titres évocateurs d'*Edmond le cochon*, *Edmond le cochon va en afrique*, et pour clore cette épopée *Le continent mystérieux*. Je ne peux que vous conseiller de les acquérir le plus vite possible avant la rupture du stock, et puis existe-t-il meilleure thérapie pour notre conscience que de contempler plus cochon que soi? Et si le désastre survient, ces pages emplies de cochonaille feront sauver des générations entières de Bouchers ou de Tapioca.. *Delicatessen* oblige!

Cid DOPEY
Genre humour
Editeur L'Echo des savanes / Albin Michel



Entre Harry Dickson et Sherlock Holmes, un nouveau héros vient de voir le jour *Carland Cross*, portrait fidèle de ses deux prédécesseurs, qui habite Baker Street, fume la pipe et néglige la gent féminine au profit de loisirs plus intellectuels. "Super-détective" spécialiste des affaires **inextricables**, il est le principal collaborateur de Scotland Yard lorsque ces derniers ne savent plus ou donner de la tête. Cette fois encore, son **esprit déductif** et son intuition ravageuse vont être mis à rude épreuve, Londres est endeuillée par la mort suspecte de gens que rien ne rapproche, si ce n'est le fait qu'ils habitent à proximité de **cimetières** et que l'assassin a laissé des traces de glaise. Le meurtrier serait-il le Golem, une **créature légendaire** inventée au seizième siècle ? Mais que vient faire là-dedans une armée de zombies qui ne dépareraient pas un film de **Romero** et Murdock, l'ennemi juré de Carland Cross, sorte de professeur Moriarty encore plus fêlé que l'original (si, si, c'est possible)? Vous le découvrirez au fil des pages du *Golem*, la première aventure de Carland Cross, par Michel Oleffe et Olivier Grenson, deux nouveaux noms dans le **petit monde** de la BD qui ne devraient pas rester inconnus très longtemps, tant leur univers est riche et leurs intrigues tortueuses.

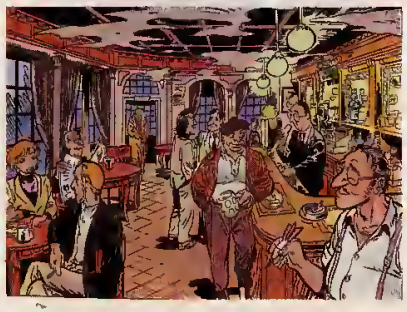
Serguei MALDOROR
Genre : policier
Editeur : Claude Lefrancq

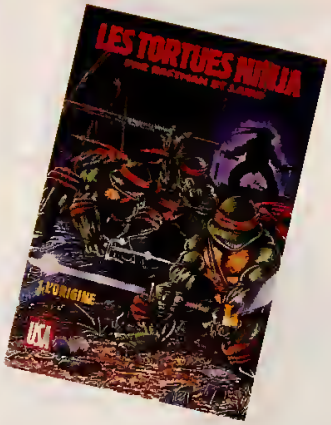
Hollandais mais apatride, Bernhard Willem Holtrop, alias Willem, né en 1941, fut le dessinateur du mouvement Provo, une vaste tribu d'**anars de tout poil**, qui s'attaquaient à tout et en particulier à ce qui dérange, avant d'émigrer en France et d'entrer à *Hara Kiri*. Agitateur multimédia, il sera le principal inspirateur du groupe Bazooka qui a révolutionné la BD moderne. Dessinateur de presse à *Libération* puis dans l'*Écho des Savanes*, Willem est un grand spécialiste de l'humour atroce. Faisant de l'**horrible**, du sanglant, du sale, du violent et du pervers ses sujets de prédilection, Willem dérange et doit continuellement se battre contre les **censeurs** (son album *Jack l'Éventreur en vacances*, publié en 1974 est d'ailleurs toujours interdit en France). *Le Monde en images*, c'est le nom de sa rubrique dans l'Écho des Savanes, cruelle revue de presse qui passe au crible l'actualité mondiale : Carpentras, le Chili, la Roumanie, le SIDA, tout passe à la **moulinette Willem** pour devenir prétexte à un dessin horrible, à la mesure du dégoût qu'éprouve leur auteur pour la majorité de ses sujets. À lire absolument.

JOSEPH K
Genre : humour féroce
Editeur : Albin Michel

421 est au plus mal, super-agent à la James Bond, il se voit soumis à un rapport psychiatrique qui fait de lui un **dangereux instable**, complice présumé de narcotrafiquants, dont il faut se débarrasser d'urgence. Renvoyé, 421 va se mettre à son tour à fouiller dans le passé de la belle **Morgane Angel**, responsable de sa disgrâce, mettant à jour une existence pas très catholique. Traumatisée par la mort "accidentelle" de son frère aîné, la petite Morgane voue une affection exclusive et sans limite à son oncle (**inceste de citron** ...), agent double aux relations douteuses. Décidé à se venger, 421 élabore un **plan machiavélique** destiné à séduire Morgane tout en courtisant sa jeune soeur, dont elle est maladivement jalouse. Cette histoire **tortueuse** est l'oeuvre de Stéphane Desberg (à qui l'on doit d'avoir sorti *Tif et Tondu* de sa mièvrerie initiale) et Eric Maltaite (*Mono Jim, Jules et Gil*), qui a de qui tenir puisque son père n'est autre que **Will**, le créateur de *Tif et Tondu*. Plus complexe et fouillé que le meilleur des James Bond ne le sera jamais, *Morgane Angel* est une passionnante BD d'espionnage aux cadrages parfaitement maîtrisés (et cinématographiques), qui fait définitivement entrer 421 dans la cour des grands. Alléluia!

SQUAL 88
Genre : espionnage
Editeur : Dupuis





Qu'est-ce qui est vert, qui porte un masque et une carapace, qui se gave de pizzas et a fait un carton au cinéma (bientôt la suite, les kids)? *Les Tortues Ninja* bien sûr. Mais on oublie trop souvent qu'avant de devenir les héros favoris des 8-12 ans, qui ne jurent plus que par les exploits repétés de ces **animaux ridicules**, les tortues ont vu le jour dans un **comic underground**. *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Crée en 1984 par Peter Laird et Kevin Eastman, deux **allumés** qui ont énormément fait pour la renaissance de la BD en Angleterre,

Teenage Mutant Ninja Turtles est un comic outrancier, totalement **parodique**, destiné à se moquer des super-héros américains, tout en muscles et exempts de faiblesses. Bourré de jeux de mots approximatifs et de clins d'oeil ravageurs, *TMNT* au plus grand étonnement de ses géniteurs, devient rapidement une **série culte**. Rééditions multiples, adaptations en dessin animé et en film, jeu de rôle, les tortues **envahissent les Etats-Unis**, où il existe même des pizzas qui portent leur nom (NDLR : beurk). Violent et **bizarroïde**, ce comic s'attire rapidement les foudres des commissions de censure, qui ne comprennent pas cet engouement pour des tortues adeptes des arts martiaux. Qu'importe, des **millions** de lecteurs se sont déjà usés les yeux sur les pages de Laird et Eastman, et notre tour est enfin venu. Kawa banga!

JOSEPH K
Genre : super-héros humoristique
Editeur : Comics USA

PTILUC LA SUITE

Ptiluc: Mais on se voit pour parler de mon bouquin et on ne parle que des coulisses sordides! Ce sont les aléas du mariage glauque et bancal entre le milieu du business et celui de la création. Un peintre délire sur sa toile, puis la vend et c'est tout. Nous, on passe par un circuit commercial, et le mec veut faire de la thune avec ce qu'il édite, c'est normal, c'est son boulot. Mais il y a des éditeurs qui aiment passionnément le genre qu'ils publient et ça se passe beaucoup mieux.

Génération 4: A propos, et Variations ?
P: C'est marrant, je me rends compte que je parle plus de mes anciennes ou futures BD que de la nouvelle. Je dois manquer de recul! Tandis que les autres c'est loin derrière, je peux en parler la tête froide. J'ai fait *Gilles de Chin* pendant deux ans, mais je ne laisserai jamais tomber les rats. C'est un univers rigolo, ça sort tout seul, mais si je ne fais que ça, ça va m'épuiser et me faire chier. Alors quand j'en ai marre je fais autre chose. Je suis trop boulimique. J'ai besoin de dessiner, ça me démange. Mais les notes pour le bouquin qui vient de sortir, je les avais prises vachement avant. Comme je me suis arrêté deux ans, j'ai de quoi faire deux ou trois 'rats', les idées sont arrivées et j'y suis revenu avec plaisir. C'est comme les voyages: quand tu habites toujours au même endroit, tu ne vois même plus que c'est bien, t'en as rien à foutre. Tu te barres quelques semaines et quand tu reviens, tu te dis 'putain, c'est bien ou je suis, ça fait plaisir de revenir'. C'est comme quand tu vis avec quelqu'un: tu vois même plus si c'est une super meuf, tu fais plus gaffe et ça, c'est chiant, parce que quand tu es vieux tu as tout raté. Alors tu te barres un petit peu, tu reviens et tu te dis 'quelle nana, c'est con je vivais avec et je le savais même pas'. C'est tout pareil et les rats m'ont fait la même chose. A la fin du *Mal de mer* j'avais plus envie de faire de rats.

Gen4: Les chevaliers et les dragons, c'est venu comment?
P: Oh, c'est compliqué. *Jefferson*, mon deuxième album, celui avec le rat qui cherche à se suicider pendant tout le bouquin, c'est ma BD de vingt ans, c'était un truc que je ressentais vachement à ce moment-là. Tu vas voir dans dix ans: il y a un moment donné où tu dis 'putain j'ai vieilli, j'ai moins de cheveux, le temps a passé', ou le lycée commence à être flou dans la tête. C'est loin derrière, alors que qu'à vingt ans, l'école et les copains, t'as l'impression que ça vient de partir, mais quand tu passes trente, trente quatre, tu vois des mecs de quarante ans et t'es à mi-chemin; c'est déjà des gars ventripotants avec des cheveux gris, et tu te dis que ces mecs sont aussi proches de toi que ce que tu crois que tu es encore, et qu'en fait tu es plus puisque tu as vieilli. Donc, à un moment donné, tu sens que ton passé commence à te peser, et que ça ne va qu'augmenter en vieillissant. Et quand t'es très vieux (si tu y arrives) tu n'as vu que crever tes copains, puisque si tu vis vieux c'est que tous tes copains sont morts. J'avais ça dans ma tête et en plus j'avais noté dans un coin de page que ça serait bien de dessiner des histoires de dragons parce que graphiquement c'était rigolo; j'avais déjà fait *Amour volatile* trois ans avant, j'aime bien essayer d'autres choses.
Et en fait le syndicat d'initiative de mon patelin natal (je simplifie un peu mais c'est comme si c'était ça) m'a demandé une illustration sur le folklore local, ils m'ont envoyé la légende de Gilles de Chin dont est tirée ma BD pour que je l'illustre. Cette légende m'a fait un déclic: c'est l'histoire d'un mec parti se battre pendant dix ans aux Croisades, qui a eu le mal du pays et qui s'est rendu compte que c'était loin, maintenant, là où il était revenu, que celle qu'il aimait était morte. Dans la vraie légende il apprenait qu'un dragon terrorisait la région et il allait le tuer. Ça le réhabilitait, et il repartait de toute façon. Moi j'ai crée la personnalité du dragon, j'ai étoffé le truc, mais le départ c'était ça, je me suis dit 'ce malaise que j'ai dans ma tête (enfin malaise c'est un gros mot), ce truc que je ressens colle à ce récit parfaitement' et j'ai vidé ça.
Après j'ai eu à nouveau envie de faire des ratasses qui se bastonnent ou des conneries comme ça et qui fument des pétards dans des boîtes de conserve, c'est revenu, c'est un peu une conjonction de différents trucs qui fait qu'à un moment donné t'as un récit qui se structure dans ta tête et t'es reparti, quoi, t'en fais un.

Propos recueillis à *La canaille* (bénis soient-ils) par Oscar LOMBRIK

La collection blanche des éditions Futuropolis continue de s'enrichir avec *Sainte-Victoire*, la nouvelle bande dessinée de Daniau et Richard, qui ont déjà publié aux mêmes éditions *K.O d'Amour* (1987) et *Le dos de l'écuyère* (1988). cette nouvelle parution tranche avec les précédentes, disons qu'elle est plus mature.

Certaines mauvaises langues diront que le scénario est aussi engageant qu'un roman de Marcel **Proust**, je dirais qu'il n'en est pas moins intéressant, une véritable aura s'en dégage, chose plutôt rare.

Les dessins en noir et blanc sont en parfaite **symbiose** avec le texte ou inversement, le résultat est une oeuvre dense qui se lit d'un trait même si on a le droit à quelques archétypes du genre: nausée et mal de vivre d'une jeunesse au regard perdu qui pense que là-bas, le monde est meilleur.

Malgré tout on plonge, les dessins y sont vraiment pour quelque chose car sans être d'une originalité folle, ils accrochent et possèdent ce que l'on peut appeler une âme.

Les auteurs, sans renouveler cette histoire vieille comme le monde de jeunes gens désespérés ou fatalistes prêts à tout pour partir, pour tout recommencer, devant faire face à l'hostilité de certains, aux vendeurs de rêves et aux actes irréversibles... tirent leur épingle du jeu en créant une véritable ambiance où transpire un air malsain et fascinant.
Sans crier au génie, c'est un album à découvrir.

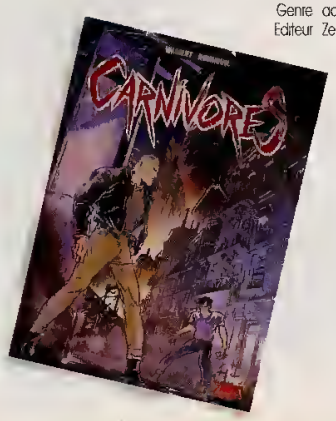
Evariste AZARD
Genre: malaise
Editeur: Futuropolis

L'action (mouvementée) se déroule à New York dans une ambiance hybride entre comics et manga japonaises. Le plus fort, c'est que ce télescopage de cultures est l'oeuvre de deux jeunes Lillois! *Carnivores - T1 Terry* est écrit par Jean Wacquet et mis en images par Eric Herenguel, qui ont moins de cinquante ans à eux deux.

Ils signent la première partie d'une histoire au point de départ classique qui tourne rapidement à la boucherie (c'est les Tapioca qui vont être contents). Terry est un jeune homme à peu près sans histoire, fils d'un scientifique brillant disparu sans laisser d'adresse. Les découvertes de son père vont lui causer bien des ennuis, et lui révéler un potentiel insoupçonné! C'est bien de mutants qu'il s'agit, vous l'aurez compris. Une substance inventée par le papa professeur a le don de révéler aux heureux testeurs des pouvoirs télékinétiques assez impressionnants, qui font de leurs détenteurs d'authentiques "gros Bill".

Une BD qui fait preuve d'une maturité étonnante et prometteuse pour la suite des événements, aux cadrages recherchés, aux lumières et aux couleurs fort bien léchées. L'action ne manque pas, la tension monte, et l'on attend la suite et fin pour le début de l'année prochaine dans *Xiao*.

Mr WONDERFUL
Genre: action
Editeur: Zenda



DOSSIER VUILLEMIN

Amis de la poesie bonsoir! Bienvenue au royaume de la tendresse et du raffinement, dans l'univers particulier du dessinateur-auteur Vuillemin Vous le connaissez certainement, et dans ce cas vous êtes dans un des deux seuls camps possibles vous l'adorez ou vous l'exécrez, mais il n'existe pas d'autre choix. Difficile en effet de rester insensible au style "plus provoc tu meurs" du vilain canard de la BD, digne heritier de Reiser, qui trappe encore plus fort dans l'ignoble et le mauvais goût On se souvient du fameux *Hitler = SS*, réalisé en "collaboration" avec Gourio et censuré à sa sortie, car l'humour concentrationnaire n'avait pas plu à tout le monde, ce qui se conçoit d'ailleurs aisement. Il faut dire que des réphques du genre "Encore en pyjama à cette heure-là?" ne laissent pas insensible! En tout cas, on ne peut pas traiter Vuillemin de révisionniste

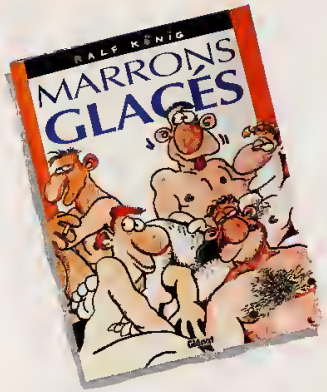
Celui que l'on pourrait surnommer l'Attila des cagomisses sévit actuellement dans *l'Echo des savanes*, qui publie régulièrement ses oeuvres en albums regroupant les planches les plus gratinées Citons dans le désordre *Plaisir d'offrir*,

Tragiques destins, *Le meilleur de moi-même* et *Les sales blagues de l'Echo* dont le troisième tome vient de paraître. Dans ces trois volumes Vuillemin s'amuse à illustrer les histoires les plus éculées, les plus cradingues, et use de son art consommé pour les rendres encore plus atroces Quel plaisir de retrouver ces blagues que j'avais oubliees au fur et à mesure, comme Tchi-tchi ou l'âne et le chien .

Il n'est pas évident de décrire le style de Vuillemin, il faut le voir pour le croire: tous les personnages sont vilains, les couleurs sont criardes, le trait semble avoir été tracé à l'aide d'un balai à chiotte Et pourtant quelle force d'expression, quel talent pour mettre en valeur les situations les plus cauchemardesques et les individus les plus répugnants! C'est décapant à souhait, et le gros plan privilégie toujours les parties du corps les moins ragoûtantes Obscène? Le plus possible. Insoutenable? C'est à chacun d'en juger, mais même les plus avertis des lecteurs ont du mal à dissimuler le malaise que sait si bien provoquer Vuillemin

On a bien sûr le droit de détester, mais enfin on n'oblige personne à lire ses BD, et d'aucuns trouveront que leur publication est un mal. Je ne le nie pas, mais je dis que c'est un mal nécessaire Vous voilà prévenus attention, ça tache, et le cochon qui sommeille en vous va se réveiller avec une sacrée gueule de bois

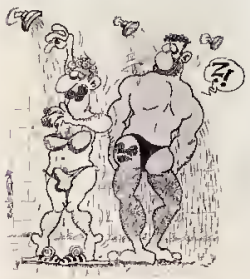
Oscar LOMBRIK
Genre délicat
Editeur L'Echo des savanes / Albin Michel



Le mois dernier vous avez eu droit à *La capote qui tue*, excellent et délirant thriller signé Ralph König aux éditions Glénat On prend les mêmes et on recommence, dans un genre assez différent cette fois-ci. il ne s'agit plus d'une histoire complète, mais d'une série de strips réalisés entre 1985 et 1990, et pour la plupart inédits, regroupés sous le titre abscons de *Marrons glacés*

Quel est donc le thème central de l'album, allez-vous me demander non sans une certaine appréhension? Il s'agit d'une satyre sociale très pertinente, autant que je puisse en juger, de notre civilisation occidentale vue par la communauté gay. A la manière d'une Brétécher dont il a parfois le style dans l'expression de ses personnages, König dresse une galerie de portraits hilarante et irrévérencieuse à souhait, sans parti pris ni vulgarité. L'ensemble fait preuve d'une grande sensibilité et d'un authentique talent soutenu par un trait agile, dépouillé et proche de la caricature Le ton oscille entre la farce et le doux-amer, mais reste toujours léger, même lorsque certains problèmes graves sont adroitement abordés, à la manière de la comédie italienne Un vrai régal donc, à lire sans haine et sans crainte.

Mr WONDERFUL
Genre humour
Editeur Glenat



Julio Ribera n'est pas seulement le dessinateur de la saga du *Vagabond des limbes*, dont le scénariste est Christian Godard; il est l'auteur à part entiere d'une série attachante et kitsch dont l'héroïne est la délicieuse Dracurella, fille du célèbre Maître des ténèbres. Le second volet de ses aventures rocambolesques vient de sortir, et s'intitule *Le fils de Dracurella* On y retrouve les mêmes personnages: le comte Dracula, toujours soupe au lait mais dans l'ensemble relativement ouvert, sa compagne qui a juré la perte de sa belle-fille, le dragon Gri-grill, à la digestion délicate et qui ne supporte pas les produits chimiques, le miroir magique qui fait tourner la marâtre en bourrique, le docteur Frankenstein qui ne rate pas une occasion de se la couler douce, et bien sûr la tendre Dracurella qui n'aspire qu'à une vie paisible, partageant son temps entre les fourneaux et la télé On se régale à la lecture des mesaventures de la jeune fille qui traverse ces péripéties avec sa philosophie, son insouciance et sa robe moulante coutumières Le style particulier de Ribera, sa maîtrise des décors et des cadrages font de ce *Fils* un album réjouissant d'une qualité irréprochable, dont on attend la suite dans .. *L'oncle de Dracurella*

Oscar LOMBRIK
Genre humour
Editeur le Vaisseau d'argent

DOSSIER MATTIAS SCHULTHEISS

Dessinateur de pub, affichiste pour le cinéma et auteur de BD sulfureuses au charme vénéneux, Schultheiss est entré directement par la grande porte au panthéon des bédéphiles. Le théorème de Schultheiss en quelque sorte. En ce temps-là, c'est-à-dire au début des années 80 (ce qui ne nous ramène finalement pas si loin que ça), l'Allemagne nous apparaissait comme un vaste no man's land, sans auteurs ni maisons d'édition dignes de ce nom, bref un pays perdu d'avance, incapable de nous livrer notre dose quotidienne d'images "exotiques". Et puis, un beau jour (remarquez que, vu l'ambiance, un jour de pluie aurait été plus approprié), un coup de tonnerre retentit du pays des Teutons. Qu'est-ce? Encore la Grosse Bertha? Eh bien non, ce qui venait de tomber entre nos petites mains boudinées et tachées d'encre à force de lire des mauvais comics, c'était *Folies ordinaires*, un pavé signé par un illustre inconnu, Matthias Schultheiss (dont le simple nom est un défi à l'orthographe) et qui n'est autre que l'adaptation en bande dessinée d'un des romans les plus sulfureux du vingtième siècle *Les Contes de la folie ordinaire*, de Charles Bukowski. A l'époque très inspiré par Moebius période *Garage hermétique*, le trait de Schultheiss, tout en trames et en traits hachés, colle parfaitement aux histoires glauques et sordides de Bukowski. *Les Tueurs*, *La Putain de 300 livres*, *Ma mère gros cul* sont autant de petits bijoux amenés à devenir des classiques. Un passionnant voyage au bout de la dérive de la faune nocturne new-yorkaise.

Du noir à la couleur, il n'y a qu'un pas que Schultheiss va allégrement franchir avec *Le Rêve du requin*, en 1985. Mais ne rêvez pas; le soleil n'y brille pas, il y brûle. Patrick Lambert, aventurier grand et blond portant monocle, un peu escroc, un peu mac aussi, va en faire la cruelle expérience dans la fourmilière de Lagos, où il rencontrera des hommes encore plus dénués de scrupules que lui. Le trait de Schultheiss, avec *Le Rêve du requin* atteint enfin sa plénitude. De l'hyperréalisme à la Libératore, un dessin qui sent bon le sang et la sueur. Dans le même temps, Schultheiss se lance dans *Le Théorème de Bell*, une saga délirante qui compte (pour l'instant) trois volumes.

Et maintenant, attention. Au lit les petits et sortez le carré blanc, allume Canal Plus Germaine on est samedi soir... On va parler de sexe (chut! pas si fort, les voisins pourraient entendre). Schultheiss, qui avait toujours flirté avec les plaisirs de la chair, se pare enfin une BD avec un seul et unique thème: le cul! (eh oui ma bonne dame, y'a plus de morale). Au diable les digressions pénibles et les récits historiques où l'on aperçoit, de temps en temps, si l'on a du bol, un misérable sein dévoilé, ici le thème est simple et les variations multiples. vous placez, dans un endroit inaccessible de préférence, un beau mâle, viril et tout, une salope excitée comme une puce et un transsexuel en attente d'opération, vous secouez et vous obtenez *Sois vicieux*, le dernier Schultheiss, un petit bijou en noir et blanc où les bulles ont le bon goût de ne pas venir s'incruster dans les images. Que dire de cette BD, elle est inénarrable, les étreintes y sont multiples, les protagonistes donnant libre cours à leurs fantasmes les plus délirants au fil des quatre-vingts pages de *Sois vicieux*, une BD qui se lit avec les yeux. Mais attention hein, soyez sages ou je le dirai à vos mères!!!

Encore épargné par le virus de la grosse tête, Schultheiss est un auteur capital aux talents multiples. Qu'est-ce qu'il faut vous dire de plus pour que vous vous précipitiez sur ses albums?

JOSEPH K
Genre best of the best
Editeur Glénat

Jean-Michel Charlier et Jean Giraud sont des géants de la BD d'aventure à épisodes, qui peut prétendre ne pas connaître Blueberry, western français mondialement célèbre même aux USA, ce qui peut paraître paradoxal? Mais c'est d'un autre lieutenant de cavalerie dont je veux présenter vous entretenir: l'excellent Jim Cutlass, rouquin hirsute et moustachu, aussi bagarreur, embrouilleur et fine gachette que son homologue "Bébellien", créé par les mêmes auteurs mais dont la carrière s'arrête... au premier album paru chez les Humanos en 1979.

Mississipi river est pourtant doté d'un récit carré et soutenu par la patte de Gir sous laquelle transparaissait déjà nettement l'immense Moebius. Laissez-moi vous la conter: un jeune officier de l'Union, d'origine sudiste, retourne à la Nouvelle Orléans pour "palper un héritage". En chemin, il rencontre... un paquet d'ennuis et ceux qui deviendront ses ennemis jurés. Enfin arrivé, il découvre une ravissante cousine avec laquelle il doit partager une non moins superbe plantation. Mais les temps sont difficiles: le fiancé de la belle se trouve être un de ceux qui voulaient la peau de notre héros, et en plus, qui l'eut cru, nous sommes à la veille de la guerre de sécession! Après cet épisode sanguinaire, le capitaine Cutlass revient "chez lui" pour s'installer, et retrouve une situation dramatique digne de *Gone with the wind*. Quelle histoire!

Ce contexte riche et renouvelant vraiment le genre ne pouvait rester en friche. la suite arrive, avec un Rossi qui reprend la plume sous la houlette inspirée de ses deux aînés. Le résultat est remarquable, s'intitule *L'homme de la Nouvelle Orléans* et est l'occasion d'une réédition luxueuse du premier tome. La suite de cette sombre histoire de Ku Klux Klan semble heureusement inévitable; miam!

Oscar LOMBRIK
Genre western somptueux
Editeur Casterman

François Schuiten est un des papes de la BD moderne; son trait aérien, ses architectures délirantes lui ont valu moult récompenses et la juste reconnaissance de son talent (Oxygen lui consacrera d'ailleurs très prochainement un dossier). Derrière ce succès, il y a le cycle des *Cités Obscures*, qu'il met sur pied avec Benoit Peeters. Les villes de Samaris, Urbicande, Xylos, Roth et d'autres sont autant de labyrinthes démentiels où le talent de Schuiten pour les architectures un peu folles et décalées peut se déployer pleinement. *L'Archiviste* est un peu la clé de voûte du cycle des *Cités Obscures*. Isidore Louis, modeste employé à l'Institut Central des Archives, reçoit la mission toute particulière de prouver que les Cités Obscures, dont on trouve la trace dans un grand nombre d'archives, ne sont purement et simplement qu'une mystification. Tâche impossible pour le pauvre Isidore qui, au fur et à mesure qu'il se plonge dans les archives de ces cités oubliées, se rend compte qu'elles ont autant de réalité que notre monde quotidien. Des gratte-ciel de Brussel aux serres immenses de Calvani, en passant par l'énorme centre industriel de Mylos, c'est à un fascinant voyage en images que nous convient Schuiten et Peeters, dans un univers qui ressemble à de la science-fiction telle qu'aurait pu l'imaginer un illustrateur du XIXe siècle.

SQUAL 88
Genre géant
Editeur Casterman

IMAGES SUR IMAGES

La banlieue, un soir comme les autres. Entre deux terrains vagues, Maurice, ancien acrobate au chômage qui refuse de comprendre que les lumières de la piste se sont définitivement éteintes, décide, pour l'amour d'Angèle retraitée comme lui, de reprendre le travail. Ouvrier aux abattoirs, il sera le témoin d'un drame tout simple, presque quotidien. L'assassinat d'un de ses collègues par les "vigiles" du patron, sortes de skins dangereux et brutaux, fera de Maurice un héros complètement dépassé par les événements. Entre conflits sociaux et magouilles politico-financières, *Les écorchés* de Chauzy est une BD profondément noire et pessimiste, au mal de vivre communicatif. Ouvrez le gaz...

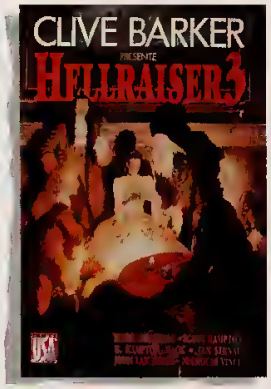
Darvick RANDALK
Genre : drame social
Editeur : Futuropolis

Arkansas, années 50. Un des états du Sud les plus conservateurs et les plus réactionnaires. Lou Cale, reporter au National Geographic, venu faire un reportage sur "la vie pittoresque des agriculteurs du Sud", se trouve confronté à un meurtre racial particulièrement sordide. Accusé d'avoir violé une fille de fermier blanc, un jeune noir se retrouve lynché, victime de la justice sommaire de nostalgiques de l'esclavage.

Autour d'un air de blues, le rêve américain se craquelle et dévoile un monde où ségrégation n'est pas un mot oublié.

Assez proche de *Mississipi Burning* d'Alan Parker, *Etrange fruit* de Warn's et Raives est une BD résolument noire, comme l'âme de ses personnage.

JOSEPH K.
Genre : polar
Editeur : Humanoïdes associés

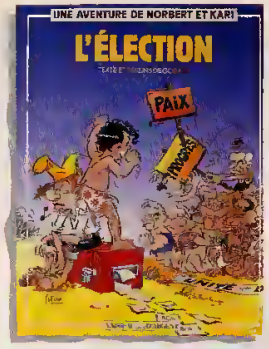


Clive Barker, ça vous dit quelque chose? Hellraiser, les films? Sachez que Comics USA vous présente *Hellraiser 3* et que ce n'est pas mal du tout. Même si les images ne sont pas aussi saignantes que dans les films, les scénarii ont de quoi perturber les plus équilibrés d'entre vous.

On retrouve bien évidemment les ineffables cubes qui prennent à l'occasion des formes indicibles. Mais revenons à Léviathan, lui aussi est de la partie et incarne toujours le Mal avec un grand M. Que vous dire d'autre sans trop en dévoiler?

Les dessins sont totalement déments et vous remettent bien dans la merveilleusement diabolique ambiance qui a fait le succès des versions filmées. Tout ceci pour vous donner envie de jouer aux petits cubes, est-ce bien raisonnable? Je pense que oui!

Gilou dit le BRETONNEUX
Genre : fantastique
Editeur : Comics USA



Godard est quelqu'un que vous connaissez certainement, à commencer par ceux d'entre vous qui sont des fans du Vagabond des Limbes et qui ont lu, voire apprécié, le dossier qui lui était consacré dans le numéro précédent de Gen4.

C'est maintenant que je vais solliciter votre mémoire : si Ribera est au dessin, qui est à la plume? Vous avez gagné, c'est Godard. Vous avez pu lire ses merveilleux textes, eh bien l'occasion vous est donnée de 'juger' ses dons graphiques.

Les aventures de Norbert et Kari qui, pendant des années, ont paru chez Pilote, s'insèrent partaitement dans ce qu'il convient d'appeler la BD belge. La présentation des différents personnages dans *L'élection* n'est pas sans rappeler celle qui naguère donna aux aventures d'Asterix un cachet certain. Mais revenons à l'objet initial de la présente remarque : *L'élection* et *La pierre de nulle part* sont les deux premières aventures de Norbert et Kari rééditées au Vaisseau d'argent. C'est très distrayant et j'avoue avoir beaucoup apprécié. Il est devenu presque classique de considérer les îles du pacifiques comme étant des lieux paradisiaques : détrompez-vous! A vous de jouer maintenant.

Esteban M.
Genre : classique
Editeur : Vaisseau d'argent

Deux synopsis en forme de conte traditionnel composent cet album aux dessins haut en couleurs. Veronique Dorey réapparait sur le devant de la scène avec Jean-Pierre Dionnet pour *L'empereur de chine* une bande dessinée soft, au style marqué qui n'arrive pourtant pas à captiver le regard, les scénarii d'une fausse complexité finisse par devenir ennuyeux rien a voir avec les fables orientales, même si on peut se laisser aller a trouver certaines planches sympa, l'ensemble reste fadasse.

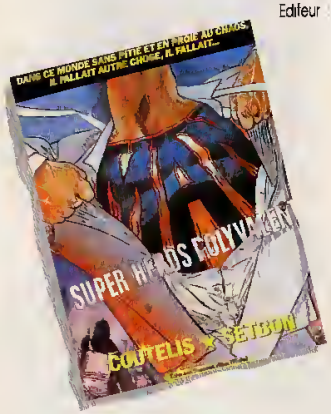
Fanny RUBÔL
Genre : passable
Editeur : Albin Michel

Le rire est la meilleure des médecines dit-on. Si c'est vrai, il y a longtemps qu'on aurait dû remplacer les jolies cachets de toutes les couleurs par des albums des *Femmes en blanc*. Humour acerbe et piquant (non, non pas la piqûre !!!) matin et soir, deux gags trois fois par jour avant les repas , voici une excellente thérapie. Une fois encore les docteurs Bercovici et Cauvin sont aux commandes de cet hôpital complètement fou avec *Six Foies neufs*, un nouvel album hilarant qui s'ajoute à leur prestigieux palmarès.

Serguei MALDOROR
Genre : Humour
Editeur : Dupuis

Aristote veut ouvrir un restaurant, mais ses potes et associés sont tous des animaux. La grogne pointe dans la cuisine et il faut bien se rendre à l'évidence : impossible de servir de la viande quand le personnel lui-même est composé d'animaux. Aristote et ses potes ouvrent donc un resto végétarien. Mais un nouveau problème se pose lorsqu'ils apprennent que le TGV doit passer non loin de chez eux, plus précisément en plein milieu de leur terrasse ! Les démêlés hilarants des potes avec le grand-méchant-TGV constituent l'essentiel des gags de *TGV*, le quatrième tome d'Aristote et ses potes, par Gerrit de Jagger. Un cocktail rafraîchissant, à consommer sans aucune modération.

Dorvick RANDALK
Genre : Humour
Editeur : Dupuis



Carali est le frère d'Edika, comme vous le savez si vous suivez cette estimable rubrique avec l'assiduité qui convient. Leurs styles sont d'ailleurs assez voisins, mais alors que l'auteur de *Désirs exacerbés* et autres fariboles parues dans *Fluide Glacial* donne généralement dans l'histoire complète, son frangin excelle dans le strip percutant et ravageur. On se souvient de la version édulcorée des aventures du *Docteur Tutut* qui paraissaient à une certaine époque dans *Pif*, et de celles, plus gratinées, qui coulaient de beaux jours dans *Hara Kiri* (happy days...). Car il faut vous l'avouer, Carali ne verse pas dans la poésie de salon; tout est prétexte à gag, du dégoûtant au délirant en passant de préférence par le grotesque.

Plus Carali est en forme, plus son humour se fait grinçant, pour le bonheur des amateurs. *Yahoga!* est dans la droite ligne des précédents et ravira les inconditionnels.

Loretta FREUD
Genre : humour
Editeur : éditions du Zébu, diffusion Vents d'Ouest

Dans ce monde sans pitié en proie au chaos et à l'anarchie, où seul compte le profit et où les droits des pauvres sont quotidiennement bafoués ; dans ce monde où les saines valeurs françaises se trouvent continuellement foulées aux pieds, il fallait autre chose... Il fallait Man, super-héros polyvalent. Héros grotesque au nom improbable de Fernand Martin, Man intervient sur tous les fronts pour empêcher les beaufs, cette race si prolifique, de succomber sous le poids de sa propre stupidité. Qu'il prenne le visage de Plage-Man pour partir en croisade contre les vacanciers puant l'ambre solaire ou celui de PAF-Man, le justicier de l'audiovisuel ; c'est toujours le même homme... C'est toujours MAN !! (musique triomphante et wagnérienne). Truffé de gags à mourir de rire, *Man super-héros polyvalent* est un petit chef-d'oeuvre d'humour absurde dans la droite ligne Fluide Glacial. Entre "private joke" et vitriol, Philippe Setbon et Al Coutelis ont créé la meilleure parodie de super-héros qu'il m'ait été donné de lire depuis longtemps. Mais attention, toi qui jette des papiers gras dans la rue, toi qui tache ce beau journal de tes doigts emplis de confiture, toi qui te retourne sur le passage des jeunes filles dans la rue. Man sera bientôt dans TA ville !

JOSEPH K
Genre : Humour
Editeur : Albin Michel

DOSSIER CONAN LE BARBARE

Des steppes de la Cimmérie surgit un jour celui qui allait être le barbare le plus célèbre du monde, Conan. Soixante-dix ans après sa naissance il se porte toujours bien, suscitant maintes adaptations.

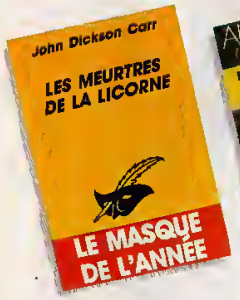
Conan le Barbare naquit dans les années 30 au sein de la mythique revue *Weird Tales* où officiaient entre autres Lovecraft et Sprague de Camp. Son auteur, Robert E. Howard, est alors âgé d'à peine plus de vingt ans. En dix ans, Howard (qui se suicide en 1936) écrira une foule de nouvelles touchant à des domaines aussi divers que la boxe, l'aventure ou le polar. Sa plus grande réussite est sans conteste la saga de *Conan*, immense fresque d'heroic fantasy qui lui valut la célébrité. Barbare naïf et idéaliste, mais néanmoins prêt à tout, Conan est successivement voleur et mercenaire, vivant de multiples expédients avant de conquérir un royaume à la force de ses poings. Héros au destin glorieux, viril comme un corps de légionnaires rêverait de l'être, il ne pouvait manquer de susciter les adaptations de toutes sortes. Au cinéma, c'est Schwarzenegger qui prête ses traits au barbare dans *Conan le barbare*, *Conan le destructeur* et *Kalidor* (NDLR. non là il joue... Kalidor), péplums un peu loupés (sauf le premier) qui connurent néanmoins un grand succès. Le jeu de rôle s'en mêla aussi avec deux adaptations (*Conan the barbarian* chez TSR et *GURPS Conan* chez Steve Jackson GAmes). Néanmoins le domaine où Conan connaît le plus grand succès est sans conteste la bande dessinée.

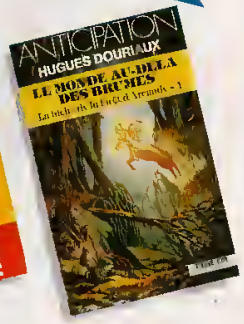
A la fin des années soixante, l'heroic fantasy fait un retour en force aux USA. Héros positif et foncièrement américain, Conan bénéficie de la vague déferlante; les rééditions se succèdent et le Marvel Comics Group ne reste pas longtemps indifférent au succès de cette mode. En 1970, Roy Thomas et Barry Smith réalisent le premier épisode de *Conan the barbarian* qui, d'emblée, possède son propre comic. Très fidèle aux nouvelles d'Howard, Roy Thomas écrit des scénarios fouillés et épiques remarquablement illustrés par Barry Smith, qui âgé d'à peine vingt ans possède déjà un style très particulier qui (NDLR. ki!), même s'il est encore inspiré par Kirby, s'en démarquera rapidement pour trouver sa personnalité. Jusqu'en 1973, le duo réalise ce qui compte peut-être parmi les meilleures aventures de Conan à ce jour. Puis Barry Smith (qui porte désormais le pseudonyme alambiqué de Barry Windsor Smith) quitte la série et abandonne plus ou moins le monde du comic, se contentant de quelques apparitions épisodiques avant de reprendre les *X-Men* en 1984.

Mais Conan est loin d'être mort. En effet, Gil Kane prend la relève pour quelques numéros, avant d'être remplacé par John Buscema qui donne au héros son visage définitif. Le succès de la série est de plus en plus grand et la Marvel, pour contenter un nombre de fans sans cesse croissant, doit lancer deux nouveaux magazines entièrement consacrés aux aventures du barbare : *King Conan* qui s'attache à retracer la deuxième partie du cycle de Conan, après que celui-ci soit monté sur le trône d'Aquilonia et doive apprendre à régner face aux complots et aux ennemis extérieurs, et *Sword of Conan* qui constitue en fait un "best-of" des aventures du barbare. John Severin, Tony de Zuniga, Esteban Maroto, Alcala, Starlin, Neal Adams, etc., prennent successivement les rênes de la série, réussissant l'exploit de lui conserver sa cohérence et sa qualité malgré la valse des dessinateurs et des scénaristes.

Conan a débarqué en France durant les années 70, sous l'impulsion des Humanoïdes Associés qui publient les premiers épisodes de la saga. Lug prend rapidement le relais avant d'abandonner la série qui réapparaît, de façon éphémère et tronquée aux éditions Artima. Enfin, alléluia, que le ciel les monde de bienfaits, Semic reprend *Conan* auquel ils vont rendre ses lettres de noblesse. D'emblée, ils créent deux journaux aussi différents qu'inséparables *Conan le barbare*, qui regroupe dans chaque numéro un épisode de *Conan the barbarian* et un de *King Conan*, agrémentés de la reproduction des couvertures originales, et *Special Conan*, consacré à de longues aventures du barbare présentées en noir et blanc. Ces albums sont disponibles aux éditions Semic France - (16)-78-37-53-65.

Dorvick RANDALK





L'oeuvre de John Dickson Carr compte plus de quarante titres parus au Masque, écrits entre 1930 et 1977, année de sa disparition Il reste toutefois des inédits de ce maître du mystère dont *Les meurtres de la licorne*, intrigue remarquable datant de 1935 et mettant en scène Sir Henry Merrivale, un de ses personnages fétiches. Ce dernier va se retrouver en position difficile face à Flamande, un criminel français fort astucieux, sorte d'Arsène Lupin de l'époque dont les exploits défrayent la chronique

Merrivale, ou H.M. comme l'appellent ses subordonnés, est responsable du War Office, branche des services secrets de Sa Majesté. Deux de ses agents sont chargés d'une mission délicate sur le territoire français: assurer la protection d'un ressortissant britannique de retour des Indes et qui ramène en Angleterre une mystérieuse licorne Les protagonistes se retrouvent bientôt dans un huis clos dramatique, dans un chateau de l'orléanais coupé du monde par un orage, et doivent affronter un double problème: sous quelle identité se cache Flamande, mais également qui est Gasquet, le non moins énigmatique chef de la Sûreté qui a juré la perte du malfaiteur? L'intrigue rebondit sans cesse, le mystère va en s'épaississant avec l'accomplissement d'un meurtre inexplicable; Carr possède un sens du récit qui saura vous tenir en haleine jusqu'au dénouement d'une logique implacable Une grande réussite

Mr WONDERFUL
Genre mystère
Editeur Le Masque

La biche de la forêt d'Arcande de Hugues Douriaux, chez Fleuve Noir / Anticipation, saura satisfaire ceux d'entre vous qui n'ont pas oublié leurs jeunes années Encore une belle histoire de fees, de monstres et de héros En d'autres termes il s'agit d'un récit d'heroic fantasy comme il en existe des centaines dans le paysage fantastique mondial(PFM) Il faut cependant dire que ce récit tripartite possède un certain charme. Avant toute chose la présentation peu traditionnelle de l'auteur (il y a un petit dossier le présentant dans chacun des bouquins) nous familiarise avec un créateur dans son environnement. Passe ce petit détail, l'histoire commence. Thorn, porcher de son état, va apprendre un beau jour qu'il n'est autre que le fils d'une déesse et d'un seigneur local Avec cette révélation, sa vie va en être bouleversée et une quête personnelle en vue de la connaissance divine s'engager Ce n'est pas très clair, je le reconnais volontiers, mais coïncide parfaitement avec la réalité fantastique d'après laquelle jamais rien n'est clair

Erwan KNEBELER
Genre épopée
Editeur Fleuve Noir / Anticipation

Philip José Farmer, vous connaissez peut-être? Dans un cas comme dans l'autre, je vous conseille vivement de le (re)découvrir au travers de l'une de ses oeuvres les plus goûtues: *Comme une bête*, suivi de *Gare à la bête* Hé hé! Il s'agit, comme les plus perspicaces d'entre vous l'auront pressenti, d'un roman haut en détails charnels et autres frivolités parfois cochonnes (il est décidément difficile d'échapper à cet animal géniteur de fantasmes) Bon, mais ne soyons pas réducteur à ce point-là, le principal, même s'il tourne autour de l'érotisme, est avant tout une histoire de polar/fiction qui n'est pas à piquer des hannetons Harald Childe, notre héros, détective privé à L.A, se voit confronté à une série de meurtres sadiques commis par des êtres visiblement venus d'une autre dimension, ceci malgré leur apparence charnelle comment dire, voluptueuse pour certains, et quasiment fascinante pour d'autres Le voici donc amené à faire des folies de son engin pour faire progresser son enquête, parfois à son corps défendant

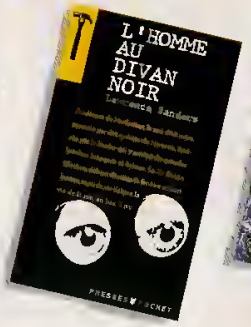
Farmer réussit un tour de force en ne tombant pas dans les clichés porno du genre "détective bellâtre sautant sur tout ce qui bouge", bien au contraire, les conclusions de son enquête risquent fort de vous surprendre Ces deux tomes sont écrits de main de maître et vous feront goûter les délicieuses sentations de la lycanthropie et autre suceurs Les descriptions que nous qualifierons de torrides sauront, je l'espère, vous tenir éveillé plusieurs nuits de suite La suite (oh oui) dans *L'homme qui trahit la vie*

Evariste AZARD
Genre porno-polar-fiction
Editeur Presses Pocket

Oubliez définitivement vos cours de physique et votre catéchisme, la Terre n'est ni l'oeuvre de Dieu, ni celle d'un hasard biologique En fait c'est une colossale bourde causée par deux étudiants au sortir d'une mauvaise cuite qui est à l'origine de la guerre du Golfe, des concierges et des contrôleurs; bref, de toutes ces choses qui vous font haïr l'Evolution

Abandonnés sur la Terre (qui n'était alors qu'une boule d'eau et de boue), Barion et Coyul, deux étudiants extraterrestres qui fêtaient leur promotion, s'amusent, pour tuer le temps, en attendant que les petits plaisantins qui les ont laissés choir viennent les rechercher, à influencer un tantinet le cours normal du developpement de la planète Les années passant, force leur est de se rendre à l'évidence, on les a bel et bien oubliés S'autoproclamant alors Dieu et Diable, ils mettent sur pied un paradis et un enfer délirants, médiatisés à outrance, où Wagner et Mac Donald font bon ménage. Pour empêcher la venue au monde d'un nouvel Hitler dans un bled perdu des Etats-Unis, les deux compères devront unir leurs efforts pour une mise en scène complètement loufoque qui constitue le coeur de cette histoire *En attendant le bus galactique* de Parke Godwin est un roman hilarant, complètement déjanté, où l'humour à froid fait souvent penser à du Desproges écrivant de la SF Le rêve!

SQUAL 88
Genre SF humoristique
Editeur J'ai lu



Voilà un polar qu'il est chouette, voila un polar qu'il est bien! *L'homme au divan noir* de Lawrence Sanders ne m'a pas laissé indifferent, loin de la! Je vais donc essayer de vous communiquer ma satisfaction A l'origine d'une enquête fort passionnante, un meurtre Jusque la, rien de tres original me direz-vous. Ce qui l'est plus, en revanche, c'est l'identité de la victime Simon Ellerbee, éminent psychiatre et membre de la high society d'outre Atlantique Imaginez la publicité faite autour de l'affaire D'autant plus que la police, comme d'habitude, est en-dessous de tout. Pas le moindre début de commencement d'ébauche de piste!

La seule alternative à ce que d'aucuns appellent un merdier se trouve auprès de Mr Edward X. Delaney, commissaire à la retraite qui va, le temps d'une enquête, redevenir actif Ses méthodes d'investigation très particulières lui permettront de s'en sortir dans un milieu où les cingles ne sont pas des exceptions Le suspense maintenu jusqu'à la dernière minute est vraiment palpitant, et vous serez sûrement deçus à la fin tant le meurtrier est vulnérable

Hector PRULLE
Genre polar
Editeur Presses Pocket

Pour une fois que la magie de la traduction ne déforme pas un titre, il faut le souligner, ce que je m'empresse de faire *The disaster area* de J.G. Ballard a bien été traduit par *La région du désastre*! Il s'agit, et vous n'en douterez plus quand vous connaîtrez mon identité, d'un recueil de nouvelles Mais tout d'abord, un petit rappel sur l'auteur Mister Ballard, citoyen de Sa très gracieuse Majesté, eut le très bon goût de naître en 1930 et de commencer à écrire de la SF dès 1956 Depuis lors, il s'est fait connaître d'un public nombreux aussi bien pour ses nouvelles que pour ses novels Le présent recueil a beaucoup de charme à mes yeux La dérision, l'ambiguïté, un certain humour noir y sont présents, sans oublier ce que les

Britanniques appellent le *non sense*. La cassure avec une certaine réalité va vous sembler mévitable dès lors que vous aurez commencé votre lecture, la première nouvelle vous fera un rien penser au film culte d'**Hitchcock** *Les oiseaux*. Les neuf nouvelles sont très prenantes et quelque peu énigmatiques. Tant mieux me direz-vous; une petite remarque néanmoins: vous ne ressortirez pas totalement "vierge" mentalement de cette brève rencontre avec l'imagination de Ballard.

Erwan KNEBELER
Genre : SF psy
Editeur : J'ai Lu

Amis rêveurs, bonsoir! En matière de SF, on peut raconter ce que l'on veut, l'important étant de rester, autant que faire ce peut, crédible et scientifique. J'imagine déjà le dépit sur certains de vos visages, tout qualificatif se rapportant à une science quelconque ayant des conséquences non maîtrisées sur votre système pileux. Mais rassurez-vous, le genre est si vaste qu'il est tout à fait possible d'éviter ce genre d'inconvénient. L'objet de mon intervention n'est ni plus ni moins que *L'héritier des étoiles* de Clifford D. Simak. Vous vous demandez pourquoi ce qui précède fut si long? Tout simplement pour vous faire remarquer que même si vous n'êtes pas un fan du genre, vous pouvez être satisfaits.

La technologie développée par l'espèce humaine a été à l'origine, non pas de sa destruction, mais de sa régression. L'humanité vit désormais dans "l'obscurité" (l'obscurantisme?). Seuls subsistent quelques hâvres de Savoir comme l'Université. A l'abri de l'extérieur, ses habitants détiennent encore une part infime de ce qui fut autrefois l'essence de la civilisation. Tom Cushing, après avoir vécu pendant des années hors des murs de l'Université, y a été accepté comme l'un des leurs par un couple de vieillards. Il a appris à lire, ce qui par les temps qui courent est assez exceptionnel. Au cours de ses multiples lectures, il découvre l'existence d'un endroit mythique : le lieu dont on part pour les étoiles. Il va alors se lancer à sa recherche et quitter la sécurité offerte par l'Université. Sa quête va lui faire rencontrer de nombreux personnages avec lesquels il trouvera... Je vous laisse le découvrir.

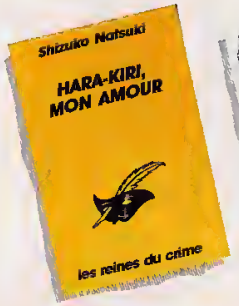
Esteban M
Genre : SF
Editeur : Denoël

Serge Brussolo en est maintenant à son huitième roman publié aux éditions Gérard de Villiers, à la cadence d'un tous les deux mois; il est légitime de se poser des questions sur la qualité de ces prestations. Eh bien je vous rassure, sans être tous extraordinaires, ils sont pour la plupart bons, voire très bons! *Les Démoniaques* fait partie de ceux-ci, et si je ne m'abuse, débute un nouveau cycle dans la plus pure tradition gothique avec un soupçon des *Mystères de Paris* du génialissime Eugène Sue.

Egal à lui-même, Brussolo n'a aucun mal à nous captiver avec cette histoire digne des meilleurs romans noirs du XIXe siècle, ésotérisme, fantastique, aventure, romantisme sont au rendez-vous, avec l'inimitable griffe de l'auteur qui nous entraîne cette fois dans l'univers de la magie noire et des écrits interdits. Les protagonistes sont torturés et malsains à souhait, rien ne nous est épargné, chaque fragment de leur cheminement est dépecé et autopsié avec la précision d'un bourreau.

Jeanne, jeune femme un peu fantasque et naïve, s'adonne à la rêverie des grandes passions romantiques dans le cadre douillet d'une province française, jusqu'au jour où un jeune Lord anglais blessé lors d'un duel va conditionner sa vie vers un destin où l'enfer ressemble à une colonie de vacances. A lire pour tous les inconditionnels et à découvrir pour les autres.

Fanny RUBÔL
Genre : horreur gothique
Editeur : Gérard de Villiers



Nasuno, riche propriétaire d'un terrain de golf à Tokyo, vient d'être assassiné. Coïncidence ou heureux hasard, l'homme qui avait le plus de raisons de le tuer était quasiment sur place à l'heure où a eu lieu le crime. Kosuke Okita, paysagiste acculé à la faillite par Nasuno, semble le coupable idéal, d'autant qu'il n'a pour tout alibi qu'un invraisemblable coup de fil donné à un inconnu par une étrangère dont il ne se rappelle rien, si ce n'est qu'elle lui a demandé son aide... Traquenard? Alibi monté de toutes pièces? Toujours est-il qu'Okita s'enfuit et finit par se suicider. Faux suicide conclut la police, qui apprend peu après qu'Okita a été kidnappé et que ses ravisseurs l'ont tué. Mais alors, qui est cet inconnu, que l'on croise un peu partout à Tokyo et qui se fait passer pour lui? Qui tue en son nom, embrouillant totalement la police?

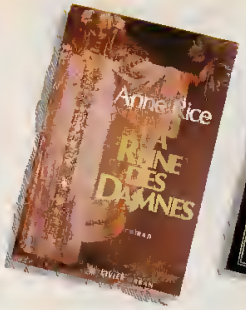
Hara-Kiri, mon amour est un polar signé par celle que l'on surnomme la Reine du crime japonaise: Shizuko Natsuki. Abonnée aux best-sellers (*Meurtre au Mont Fuji, La Promesse de l'aube*), elle est l'auteur de plus de quatre-vingts romans et nouvelles dont beaucoup ont été adaptés pour la télévision. Avec *Hara-kiri, mon amour*, cette grande dame du polar réalise un roman fouillé et complexe, où les fausses pistes abondent pour vous tenir en haleine jusqu'aux dernières pages.

Viviane VOG
Genre : polar
Editeur : Le Masque

Imaginez un seul instant qu'à la suite d'un choc d'ordre psychologique la mémoire, votre mémoire se soit "enfuie". Jusque là rien de vraiment extraordinaire! C'est le genre de chose qui arrive des milliers de fois chaque jour de part le monde. Nous disions donc, vous êtes amnésique. Il vous faut donc réapprendre toute votre vie, refaire connaissance avec vos ami(e)s. Ce n'est pas une mince affaire, n'est-ce pas?

Et sur ce, se rajoute une sombre histoire de meurtre dans laquelle il semblerait bien que votre humble personne ait trempé. Ceci est la présentation d'un très bon polar de Frederic Brown intitulé *Qui a tué grand-maman?* Bien entendu, le meurtre dans lequel vous êtes "impliqué" est celui de votre grand-mère. Comme de surcroît votre équilibre psychologique laisse à désirer, le récit de Brown est absolument *amazing*! Ah, j'allais oublier de vous parler de l'auteur. Ce ricain, né en 1906 et retourné ad patres en 1972 après avoir exercé de nombreux petits boulots, a laissé une bibliographie pour le moins intéressante et il m'étonnerait fort qu'on ne reparle de lui avant longtemps.

Esteban M
Genre : j'ai oublié
Editeur : 10/18



Avec sa musique à réveiller les morts, Lestat, devenu chanteur de hard-rock adulé, défie ses frères vampires en clamant haut et fort des secrets que tous s'évertuent depuis des siècles à conserver cachés. En chantant sa gloire, il a réveillé Akasha, leur mère à tous, le premier vampire, de son sommeil millénaire. Saluant son retour à la vie par un véritable génocide de (presque) tous les vampires, la Reine des damnés envisage de sauver la planète en la purgeant de toute la gent masculine, responsable selon elle de toutes les erreurs de l'humanité. Face à elle, il ne reste qu'une poignée de vampires pour l'empêcher de mener à terme son plan délirant. Mais en fait, désirent-ils vraiment sauver ces hommes qui les persécutent depuis toujours?

La Reine des damnés est le dernier tome de la passionnante trilogie d'Anne Rice consacrée à ces morts-vivants si particuliers. Loin des clichés du genre (cape, château dans les Carpathes et pieu dans le coeur), *Entretien avec un vampire*, *Lestat le vampire* et *La Reine des damnés* constituent une fresque superbe, empreinte d'un romantisme échevelé qui nous entraîne à travers toute l'histoire du monde à la recherche de ces personnages complexes, empreints de rage et de mal de vivre. Sublime et indispensable.

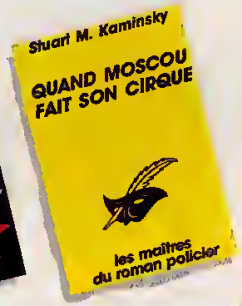
SQUAL 88
Genre : fantastique
Editeur : Olivier Orban

Silverdale est une petite ville prospère des Etats-Unis. Appartenant presque entièrement à TarrenTech, une multinationale dynamique, elle offre aux employés qui y habitent tout ce qu'ils sont en droit d'espérer. Proximité des pistes de ski, nature sauvage, lycée modèle et équipe de football qui ne perd jamais un seul match: tout semble parfait à Silverdale. Trop parfait?

Pourquoi le football est-il le seul moyen pour un adolescent de s'intégrer à la vie de la communauté? Pourquoi ne trouve-t-on, dans les magasins, que des aliments diététiques? Pourquoi de jeunes footballeurs

deviennent-ils soudain violents et caractériels? Que vient faire ici un centre de médecine sportive qui semble supplanter l'hôpital? Ces questions et bien d'autres, Sharon Tanner, nouvelle arrivante à Silverdale, ne cesse de se les poser. Le cadre impeccable de cette petite ville, qu'on croirait tirée d'une carte postale, cacherait-il une horreur si grande que la population entière n'ait d'autre choix que de se taire ou de partir? Réalité ou paranoïa galopante? John Saul, qui produit succès sur succès à une cadence effrénée, est un abonné du rayon des best-sellers, où il parvient même parfois à détrôner le monument King (avec lequel il a d'ailleurs quelques similitudes) *Créature*, son roman le plus célèbre, est enfin disponible en français. Qu'attendez-vous pour vous jeter dessus?

Joseph K
Genre fantastique
Editeur Presses de la Cité

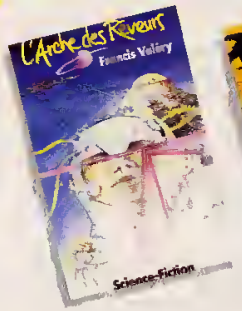


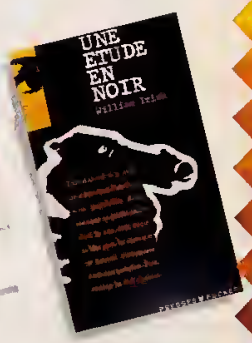
Petits bijoux qui vont droit au but, les nouvelles sont souvent, surtout en ce qui concerne le fantastique et la SF, des réussites plus grandes que certains romans Cependant, par une injustice incompréhensible, ce genre est le plus souvent méprisé Saluons donc à sa juste valeur l'initiative d'Alain Dorémieux, ancien rédac' chef de *Fiction*, anthologiste acharné, qui ouvre avec les deux premiers volumes des *Territoires de l'inquiétude* une (espérons-le) longue série de recueils de nouvelles fantastiques. Au menu, des noms dont l'éloge n'est certesplus à faire: Andrevon, Ramsey Campbell, Richard Matheson, Fritz Leiber, Stephen King (enfin concis et sans délayage inutile), Tanyth Lee. et des inconnus, qui ne devraient pas le rester longtemps, tant leurs univers sont riches et torturés, en particulier ceux de Steve Rasnic Tem, claustrophobe jusqu'au cauchemar et Lisa Tuttle, hantée des pires déviations des fantasmes féminins Dans l'ensemble, les textes proposés sont très courts, n'excédant jamais la quinzaine de pages, ce qui évite les longueurs et les égarements inutiles. Une réussite complète qui laisse augurer du meilleur. La suite, vite!!!

Darvick RANDALK
Genre nouvelles fantastiques
Editeur Denoël

Avec le formidable vent de libéralisation qui a soufflé à l'Est, de nombreuses révélations ont été faites au monde occidental. Mais à la plus grande joie des lecteurs de Kaminsky, depuis 1981 des informations concernant la police soviétique nous sont parvenues au travers des fantastiques aventures de Porphyri Petrovitch Rostnikov, policier de son état. Avec le titre très évocateur de *Quand Moscou fait son cirque*, on est tout de suite fixé. Le milieu dans lequel Rostnikov va opérer n'est autre que celui du cirque, institution d'état en URSS. Mais, pour avoir osé demander la permission de quitter l'Union Soviétique, sa femme étant juive, Porphyri, qui était jusqu'à présent chargé d'enquêtes auprès du procureur, se retrouve assigné à la surveillance des pickpockets et autres petits malfrats dans les rues de Moscou. Un bienheureux concours de circonstances va lui permettre de renouer avec ses anciennes attributions d'enquêteur. Mais, dans ce qu'on a pendant très longtemps appelé les démocraties populaires, on a vite fait de marcher sur les plates-bandes des polices très spéciales, j'ai nommé le KGB Le reste de l'histoire, et vous le découvrirez, est des plus passionnants Et pour les plus curieux d'entre vous, la présentation de la société soviétique vaut son pesant de roubles. Alors "spassiba" Kaminsky!

Hector PRULLE
Genre policier de l'Est
Editeur Le Masque





Vous connaissez tous la Quête du Graal, cette parabole mystique transformée en roman d'aventures par les bons soins de Chrétien de Troyes et John Boorman (NDLR: sans oublier les Monty Python, ni!). Eh bien figurez-vous que le Graal a été retrouvé; il sert de point d'orgue à une expédition itinérante montée par le Vatican pour renflouer des finances déficientes et, éventuellement, tenter de grappiller quelques fidèles pour endiguer la désertion des églises. Dès son inauguration, à Boston, l'exposition est endeuillée par de nombreux meurtres sanglants que l'on attribue à un mystérieux psychopathe (je vous passe les détails des descriptions, cliniques et peu ragoûtantes) Chargée par le clergé de dater le calice, Laureen, jeune et belle employée du musée de la ville, va découvrir que le Graal n'est pas cet objet saint que tous espéraient trouver Serait-il responsable de la vague de meurtres qui ensanglante Boston? Qui donc sont les Démoniaques, cette race monstrueuse qui revendique le calice? De l'Angleterre médiévale à l'Amérique actuelle, *Graal* de Philip Michaels vous entraînera dans une enquête passionnante, où l'horreur est omniprésente, même si (fort heureusement), contrairement à la vague "ketchup-gore", elle s'y distille petit à petit, de manière très insidieuse

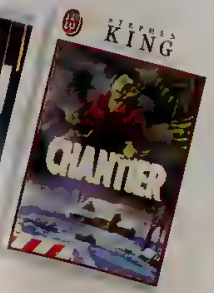
Darvick RANDALK
Genre fantastique
Editeur J'ai Lu

Un soir de déprime, Madeline, une fille un peu paumée, tente de se suicider. Le percuteur du revolver claque et retombe, à vide Sauvée par ce miracle, Madeline jette l'arme, qui tire à nouveau, tuant une passante innocente, Starr, qui aurait pu être la soeur jumelle de sa meurtrière accidentelle tant leurs destins se ressemblent. Rongée par la culpabilité, Madeline va alors marcher sur les traces de Starr, chercher à accomplir les projets de sa victime. Pour cela, elle est prête à tout, même à tuer à nouveau

William Irish, qui n'est autre que l'un des nombreux pseudonymes de Cornell Woolrich, est un auteur à part dans le monde du polar. Né en 1903, il est très jeune hanté par l'idée de la mort, celle des autres et surtout la sienne. Ses premiers romans, qu'il écrit pendant ses études de journalisme, sont des histoires sentimentales, où pointent néanmoins en filigrane les inquiétudes sinistres de l'auteur. William Irish est de loin le pseudonyme qui lui valût la renommée, puisque c'est sous ce nom qu'il écrit des classiques comme *La Mariée était en noir*, *La Sirène du Mississipi* ou *J'ai épousé une ombre*, qui se virent tous adaptés au cinéma.

Une étude en noir, qui est l'un des derniers romans d'Irish est un suspens captivant, à la poursuite de l'implacable vengeance de Starr/Madeline À lire absolument

JOSEPH K
Genre polar
Editeur Presses Pocket



Francis Valéry, après avoir oeuvré pour la SF en tant que critique, bibliographe et théoricien, a entamé une carrière de romancier en 1988 et est un des auteurs en forme du monde somme toute restreint mais ô combien fertile de la SF française, il a eu l'honneur et l'avantage de recevoir le prix Rosny Aîné en 89 et 90 *L'arche des rêveurs* s'inscrit dans un monde aux forts accents space opera, déjà développé dans plusieurs de ses écrits, et détaillé dans *l'histoire du futur* que vous trouverez à la fin du livre. Chaque texte passé, présent ou à venir est conçu comme une pierre apportée à l'élaboration d'un "univers science-fictionnel" doué d'une vie propre, relatant l'évolution technique, sociale et culturelle de le race humaine du XXIe au XXVe siècle. Une référence à *A la lune où les étoiles se noient* (beau titre, non?) est d'ailleurs présente, comme je vous laisse le découvrir

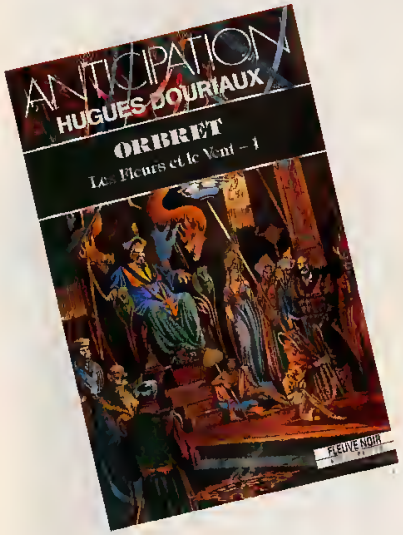
Dans le monde torturé de ce milieu de XXIIIe siècle où la Maladie fait rage et où apparaissent d'étranges Mutants, Kyle recherche les souvenirs enfouis dans son cerveau endommagé grâce à l'aide d'un personnage bizarre qui projette ses lambeaux de mémoire sur un écran. Le récit se découpe en flash-back successifs et retours au présent, et l'on suit avec passion l'évolution de cet ancien prospecteur de l'espace, grâce au talent et au style original de Valéry. De la SF pure et dure, entre rêve et réalité.

Oscar LOMBRIK
Genre SF
Editeur éditions de l Aurore

Bart Dawnes, la quarantaine, est un banlieusard englué dans la routine. Une petite femme, un petit pavillon dans un quartier résidentiel, un petit travail dans une laverie industrielle, une petite vie Un avis "d'expropriation pour cause d'utilité publique" va tout bouleverser. Sans honte ni remords, l'extension de l'autoroute 784 détruit ses souvenirs, ses habitudes, sa vie Un à un les voisins déménagent, le quartier se désertifie, et Dawnes glisse peu à peu vers la folie. Que faire contre l'inéluctable? Comment se battre? Qui pourrait l'aider? Seul contre tous il va livrer le plus désespéré des combats contre d'implacables ennemis: la société et le progrès. Vieille nouvelle (de 1981, dix ans déjà!) de Stephen Je-vends-plus-que-la-bible King, qui signait alors Richard ça-c'est-du-polar Bachman, *Chantier* narre une superbe descente aux enfers de la folie; c'est un bouquin un peu lent qui nous fait plonger avec l'antihéros dans l'alcoolisme et le désespoir au quotidien. Avec quelques pointes de cynisme, une belle sobriété de style et trop peu de suspens, *Chantier* n'est peut-être pas le meilleur King, mais il reste une belle leçon de portrait et un péché de jeunesse qui méritait d'être réédité

L FOX
Genre polar banlieusard
Editeur J'ai Lu

DOSSIER HUGUES DOURIAUX



Pas particulièrement prolifique par rapport à certains de ses camarades de la collection Anticipation (G.J. Arnaud, Serge Brussolo ..), Hugues Douriaux est tout de même l'auteur d'une bonne vingtaine de romans, dont un bon nombre font d'ores et déjà figure de classiques. Portrait d'un romancier à part.

Quarante-trois ans, marié, père de famille, Hugues Douriaux réside en Bourgogne, loin de la **vaine agitation** des maisons d'édition parisiennes. Dentiste, il n'a jamais abandonné son métier au profit de ses romans; c'est d'ailleurs dans son cabinet qu'il a écrit la majeure partie de ses bouquins, entre deux coups de **roulette** entre deux rendez-vous. Titulaire d'un bac de philo (avec mention), Hugues Douriaux est devenu dentiste à cause de la pression de sa famille et d'une petite amie, honteusement **soudoyée** par ses parents pour inciter le fils prodigue à suivre la voix de la sagesse et à reprendre le lourd héritage de **caries** et de plombages qu'ils désiraient lui léguer. **Rêveur impénitent**, il n'en abandonne pas moins l'écriture puisqu'il envoie en 1981 au Fleuve Noir son premier roman, *Un homme est venu*, qui deviendra une monstrueuse saga en six tomes. Dès lors, les envois se multiplient: *Les Démoniaques de Kallioh*, *P.L.U.M 66-50*, *La Biche de la forêt d'Arcande*, etc. Toujours plus riches et épiques, ses univers sont pleins de lyrisme et de fureur, quelque part entre Kurosawa et Tolkien, si ce dernier avait oublié d'être pénible (NDLR: que tu dis!)

Parallèlement à son oeuvre écrite, Hugues Douriaux, maquettiste convaincu, réalise des figurines et des **dioramas** dont l'un, tiré d'une scène de *La Dame d'Alkoviak*, lui vaut le titre de champion de France de maquettisme, catégorie fantastique. Ses figurines sont à l'image de ses **fantasmes**, lui qui avoue rêver de femmes au seins lourds et à la large croupe, et ne cesse, tout au long de ses romans de nous présenter de telles héroïnes.

En vrac, Hugues Douriaux avoue aimer John Boorman et Stanley Kubrik, Sisley et Pissaro, Dire Straits et Mozart, le **cassoulet** et la choucroute ; bref "tout ce qui bouge et qui éclate de couleur".

Son dernier roman *Les Fleurs et le vent* est une superbe saga en trois tomes (*Orbret*, *Zelmiane*, *Les Amants pourchassés*) où toute sa verve de conteur se révèle à merveille. Dans un Japon médiéval imaginaire, Orbret Afeytah, jeune samourai impétueux, tombe amoureux de Dame Zelmiane, la première concubine de son maître, le seigneur Wiolan Hazuka. Par son habileté au sabre et ses hauts **faits d'armes**, Orbret gagne l'estime du seigneur qui lui confie une mission dangereuse: éloigner Zelmiane d'une province aux portes de la guerre civile pour l'emmener en lieu sûr. Durant le voyage, Orbret et Zelmiane deviennent amants, consumés par un amour digne des plus grandes **tragédies** antiques. Lasse des combats inutiles, Orbret aspire à l'ascèse, au détachement de ce monde. Hélas, la haine que lui voue le fils de son seigneur, le souvenir de ses proches et surtout celui de Zelmiane l'empêchent d'atteindre le but qu'il s'est fixé. Poursuivi par la **vengeance** d'Akhebo Hazuka, désormais maître de la province, Orbret n'aura d'autre recours, après le massacre de sa famille, que de partir à la rencontre de son destin glorieux, qu'il a refusé si longtemps.

Lyrique et passionné, *Les Fleurs et le vent* est un roman captivant, où complots et alliances se nouent et se dénouent, modelant le destin des héros au rythme des soubresauts d'un empire secoué par la guerre civile, par l'ambition des seigneurs locaux, prêts à tout pour grappiller des **miettes de pouvoir**. Une histoire superbe, comme j'aimerais en lire beaucoup plus souvent.

"S'envolent les fleurs, s'envolera mon âme, et le paradis des guerriers l'accueillera."

Si vous vous connectez régulièrement sur notre **mirifique serveur**, vous devez vous douter qu'il s'est passé des choses **bizarres** en avril à Paris! A l'initiative des éditions Denoël, l'association **Halloween Concept** a orchestré un killer-chasse au trésor de trois semaines, regroupant une cinquantaine de participants. Chaque joueur incarnait un **Prince** d'une des sept familles du **Cercle d'argent**, un sorcier nommé **Helermin** (notre photo par G.E. Ranne) leur ayant fait miroiter un **secret** d'une importance considérable, les Princes se lancèrent dans une course-poursuite échevelée. Alliances, trahisons, **neutralisations**, rendez-vous manqués, mystérieux hommes en noir (merci aux **Légions d'Augias**), fausses pistes.. Rien n'a été épargné aux joueurs qui n'ont pas ménagé leurs efforts ni leur temps!

Le premier événement avait lieu devant Jussieu, où une trentaine de Princes attendaient dans une **ambiance tendue** l'arrivée du sorcier, kidnappé sous leurs yeux par une équipe de **tueurs motorisés**! Une chasse à l'homme s'est engagée dans tout le quartier, et les **jarrets** ont été soumis à rude épreuve. D'autres points de rencontre furent parcimonieusement **distillés** par les organisateurs sur le 3615 Gen4 ainsi que sur l'antenne du *Petit corbillard illustré* (FG 94.4, le mercredi de 18 à 19h) et les Princes qui le désiraient ont pu participer à une **murder party au Central**, superbe boîte située sur les Champs Elysées, durant laquelle ils quitterent leur rôle pour tâcher de résoudre une mystérieuse affaire: **empoisonnement collectif**.. en présence des hommes en noir, qui contribuèrent grandement à la psychose.

Le rythme s'est alors accéléré: les Princes ont rebondi d'indice en indice. Remercions ici les nombreu-

JOUEZ UN TON PLUS HAUT

3615 ŒUF CUBE

TOUS LES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION
24, rue Linné 75005 Paris - 15, rue Guy de la Brosse 75005 Paris
45 87 28 83 - 43 31 91 02

ET PARTOUT PAR CORRESPONDANCE

ses boutiques participant à l'opération, comme les librairies *Cosmos 2000*, *Weil*, *Temps libre* et *Gallimard*, la boutique Jeux Descartes de la rue des Ecoles, Robert pour son annonce et bien sûr La Canaille qui reçut souvent la visite de Princes curieux et envahissants.

Les épisodes les plus marquants furent les rencontres parfois violentes ayant lieu aux arènes de Lutèce, et le dénouement au Jardin des Plantes qui permit aux Princes Felix de Celestelle, Igor de Tirehanne et à votre humble serviteur d'entrer en possession du secret tant convoité. Ce dernier leur servit de monnaie d'échange lors de la murder party finale se déroulant le 21 avril au restaurant *La Canaille*. Des rumeurs circulaient au sujet de ce secret: il permettrait aux Princes n'ayant pas de sang d'Ambre de franchir la Marelle de Corwin.. De nombreux pactes furent conclus lors de cette sotrée avec les familles d'Ambre et du Chaos, et l'on assista à la reconstruction du Cercle d'Argent (renommé pour la circonstance Cercle d'Airain).

En conclusion, bravo aux organisateurs pour leur travail.. dans l'ombre, merci à Denoël pour cette initiative originale, et un grand coup de chapeau à tous les joueurs qui s'investirent partois plus que de raison dans cette aventure inoubliable! De bien belles images, qu'on aimerait voir plus souvent..

UCHRYD

Le renouveau est dans le mélange des genres, qu'il s'agisse de littérature, de BD ou de jeux de rôle. Ce melting-pot riche mais périlleux est la voie choisie par Palladium, qui nous propose avec *Rifts* un jeu futuriste à la présentation soignée, toujours signé Kevin Siembieda. Le postulat de départ: une Terre post-apocalyptique sur laquelle les survivants (vous) doivent affronter monstres, aliens et magie, résultats des Rifts, fractures de l'espace-temps provoquées par la décharge de l'énergie mentale des victimes de la Bombe. Vous suivez? Les règles sont classiques mais bien conçues (compatibles avec les autres produits de la gamme), les classes de personnage variées (du gentil mutant au combattant d'élite, en passant par l'homme-chien et le manipulateur des énergies nouvelles), les illustrations carrément superbes, les possibilités multiples. Une alternative de choix pour ceux qui veulent s'adonner au futurisme baroque.

Si je vous parle de ce jeu sorti au début de l'année, c'est que la première extension vient de nous arriver: il s'agit du *Sourcebook n° 1*. Allez-vous tout trouver dans ce premier complément? Non, bien sûr, l'accent est mis sur certaines facettes du jeu, et répond selon la préface aux demandes exprimées par les joueurs. Le succès de *Rifts* outre-Atlantique nous permet d'ailleurs d'espérer de nouvelles extensions (notamment un *World sourcebook* et un *Conversion sourcebook*) dans les mois à venir. Tant mieux! On ne le répétera jamais assez, un JDR (fut-il excellent) ne peut survivre que si les aides de jeu nécessaires voient le jour régulièrement. Citons le cas de la deuxième édition anglaise de *Chill*, d'une qualité exceptionnelle (enfin c'est mon avis), mais qui souffre de ne pas être accompagnée de scénarios.

Dans un premier chapitre, les auteurs répondent aux questions concernant certains points de règle laissés en suspens ou litigieux, ce qui ravira les pointillistes et autres exégètes. Addendum bien utile, puisqu'il permet de glisser artistement les corrections concernant deux ou trois erreurs ou oublis. Vous trouverez ensuite, dans le désordre: un panorama des états de la Coalition, de son gouvernement et du mode de vie de ses habitants; mais l'essentiel de ce livret est consacré aux robots (militaires ou autres). Un scénario est même fourni, sans compter l'habituel attirail comprenant de nouvelles armes, des implants cybernétiques dernier cri et un bestiaire folklorique. Le tout est bien structuré, donne envie de lire la suite... et de jouer!

Genre: post apocalyptique / cyberpunk / fantasy
Editeur: Palladium Books

La traduction de la campagne *The restless dead* pour l'excellent Warhammer a pris son temps pour nous parvenir, mais le jeu en valait la chandelle. *Repose sans paix* est réellement le supplément idéal que tout bon jeu de rôle est en droit d'attendre. C'est beau, c'est bien fait, c'est bien traduit et c'est carrément passionnant! Outre les 24 pages de règles complémentaires absolument indispensables, les huit scénarii peuvent être utilisés individuellement, exploités sous la forme d'une campagne ou encore être intégrés à *L'ennemi intérieur*. Le long scénario *Les raisins de la colère* peut quant à lui servir de lien entre *Mort sur le Reik* et *Le pouvoir derrière le trône*. En tant qu'entité indépendante, *Repose sans paix* est destinée à un groupe de personnages débutants. Les différentes aventures vont amener le groupe dans des situations très variées et d'une intensité dramatique croissante, les malheureux auront besoin de tout leur talent pour venir à bout de l'horreur sans nom qui les attend.. Bonne chance!

Oscar LOMBRIK
Genre: heroïc fantasy
Editeur: Jeux Descartes

mais?... c'est génial!!!!*

*Avant de craquer sur nos prix, flashez sur nos performances!

SOURIS OPTIQUE
Une souris pas comme les autres!
La souris optique GOLDEN IMAGE ne comporte aucune partie mécanique mobile, ni boule, ni contacteur, pour éviter les pannes! Elle ne s'use quasiment pas, ne s'encrasse pas, et vous offre une précision extraordinaire! En effet, rien n'est plus précis et fiable qu'un faisceau optique.
*Durée de vie supérieure à 5 ans!
Modèle ATARI ou AMIGA (250 dpi) et PC XT/AT (100/800 dpi) et PS/2 (port DB 25)
695 F TTC
490 F TTC

EXTENSION MEMOIRE
La qualité Golden Image pour tous!
Doublez le potentiel mémoire de votre Amiga 500 en toute sécurité. Extension de mémoire 512 Ko avec horloge, et interrupteur pour éviter les manipulations multiples qui peuvent endommager le connecteur. Manuel d'utilisation en français et bien sûr la garantie Golden Image!
Carte Mémoire 512 Ko pour AMIGA 500 : 450 F TTC

SCANNER A MAIN
Enfin un scanner pour tous!
Le scanner a main GOLDEN IMAGE permet de digitaliser n'importe quel document (photo ou texte), de le remanier à l'aide du formidable logiciel TOUCH UP et d'imprimer votre document personnalisé. Precision 400 dpi, 64 tons de gris, largeur de 105 mm
Modèle ATARI ou AMIGA (avec le logiciel TOUCH UP)
1990 F TTC

GOLDENIMAGE
Importateur IMAGINE'S Tél. (1) 47.91.46.25

fnac
DANS VOTRE MAGASIN FNAC LE PLUS PROCHE
06 NICE Centre Nice Etoile Tél 93.92 09 09 - 16 MARSEILLE Centre Bourse Tél 91.39 94 00 - 14 CAEN Centre Paul-Doumer Tél 31.39 41 00 - 21 DIJON Tél 80 30.11 30 - 31 TOULOUSE Tél 61 23 11 08 - 33 BORDEAUX Centre St Christoly Tél 56 00.21.30 - 34 MONTPELLIER Centre Le Polygone Tél 67 64 14 00 - 35 RENNES Centre Colombia Tél 99 31 79 79 - 37 TOURS Tél 47.31.27.00 - 38 GRENOBLE Tél 76 87.27.27 - 42 ST ETIENNE Galerie Dorian Tél 77 43 43 43 - 45 ORLEANS Tél 38 53 10 10 - 57 METZ Centre St Jacques Tél 87 36 16 22 - 59 LILLE Tél 20 30 72 30 - 63 CLERMONT-FERRAND Centre Jaude Tél 73 93 22 00 - 67 STRASBOURG Tél 88 22 03 39 - 68 COLMAR Tél 89 23 32 12 - 68 MULHOUSE Tél 89 56.33 55 - 69 LYON Tél 78 42 26 49 - 74 ANNECY Tél 50 51 72 32 - 75 FORUM des HALLES Tél 40 41 40 00 - 75 MONTPARNASSE Tél 49 54 30 00 - 75 WAGRAM Tél 48 88 58.00 - 76 ROUEN Tél 35 71 82 82 - 78 PARLY 2 Tél 39 54 91 54 - 63 TOULON Tél 94 03 81 57 - 90 BELFORT Tél 84 21 00.15 - 92 CNIT La Défense Tél 46 92 29 00 - 94 CRETEIL Centre Ccial Régional Tél 43 99 50 00

Votre nouveau rendez-vous mensuel ! Voyagez dans l'univers du Macintosh

● Découvrez les actualités les plus brûlantes, des bancs d'essai de logiciels et de matériel, des enquêtes et des dossiers en prise directe avec la réalité des utilisateurs.

● Pratique, clair, un ton unique : UNIVERS MAC vous informe et vous guide dans le monde du Macintosh et de ses périphériques !